

# Det Nye COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

8. årgang nr.4  
26. marts-  
29. april 1992  
Kr. 35,00

**Danmark kan også:  
Verdensrekord  
i computer-spilleri!**

**Commodore  
bag facaden:  
Kvinderne styrer  
Commodore**

**Konkurrence:  
Vind Scala til  
Amiga 500**

**Interview:  
Derfor er CDTV  
bedre end CDI**

**Slut med kopiering:  
Knald en software-  
pirat og tjen  
kr. 10.000!**



5 708890 000302





# VÆRS'GO! Vi gir dig DANMARK

## 3.5" EXTERN AMIGA DREV

**699,-**

### MASTER 3A-1



Slimline (kun 29 mm høj)  
Har on/off og videreført bus.  
Vejl. 999,-

**799,-**

### Master 3A-1D

med  
track-  
display

**999,-**

**VÆRS'GO!**

## 3.5" INTERNT AMIGA DREV

Komplet sæt med skruer/  
afstandstykker.  
A500 eller  
A2000

**699,-**

### 512Kb RAM



til A500. Med ur, afbryder og  
dansk manual.  
Vejl. 499,-

**299,-**

**VÆRS'GO!**

## 1Mb RAM til A500+

Udvider A500+ til 2Mb CHIPmem.

**749,-**

**VÆRS'GO!**



## PHILIPS 8833-II

**2299,-**

Amigakabel (samløb) kr. 100,-

## 2Mb RAM A2000

RC - 2000 Golden Image.  
Kan udvides til 4, 6, 8 Mb.  
Vejl. 2499,-

**1499,-**

## AT-ONCE

286-8, Suveræn PC-emulator.  
Vejl. 2499,- Danmarks billigste!!

**1499,-**

## DIGI-VIEW 4.0 GOLD

Sidste nye version til Danmarks  
billigste pris. Komplet.

**1099,-**

**VÆRS'GO!**

## MUSE PEN



Suveræn til  
frihåndstegning.  
GoldenIMAGE  
kvalitet.  
Vejl. 699,-

**299,-**

## GVP HARDDISKE

52Mb A500,  
vejl. 5999,-

**4499,-**



100Mb A500, vejl. 8999,-	6499,-
40Mb A2000, vejl. 4499,-	2999,-
52Mb A2000, vejl. 4999,-	3999,-
100Mb A2000, vejl. 6999,-	5999,-

## AutoKick

Automatisk kickstartomskifter  
fra AmiTech til  
3 stk. kickstart

**359,-**

Alle priser er inkl. 25% moms  
og gælder KUN 18 06/3-92.

## Du skal ikke købe katten i sækken....

Postordre kan være meget  
godt. Men det kan være en  
fordel at få råd og vejledning  
inden køb. I Alcotini's store  
og velassorterede COMPU-  
CENTRE er du sikker på at  
få den bedste service!!!



### ÅRHUS:

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.  
Tlf. 86 13 98 22.  
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



### KØBENHAVN:

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.  
Tlf. 31 20 73 20.  
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)



### AALBORG:

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalb.  
Tlf. 98 12 77 66  
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



Alcotini centrallager  
i Lystrup v/ Århus



# DANMARKS BILLIGSTE PRISER...

**BEMÆRK! Alle priser er helt i bund. OGSÅ PÅ KENDTE MÆRKEVARER**

## DANSKE KVALITETS- PRODUKTER FRA



## JOYMASTER

Auto. omskifter mell.  
mus og joystick.  
Til A500/500+

**229,-**



## 3.5" AMITECH DISKETTER

2DD, 100% fejlfri. Prøv dem!  
Nu på tilbud. Vejl. 9,90  
V/100 stk.

**499,-**

## MAXIMEM 512Kb

Ramudvidelse der  
kan udvides i  
512-Kb trin helt op til 2 Mb.

**599,-**

## MAXIMEM 1.8Mb

Komplet med  
Gary adaptor.  
Løs Gary eller CPU adaptor 299,-

**1399,-**

## SOUNDSAMPLER

Verdens bedste til prisen.  
Over 100 KHz sample rate,  
direkte mic, indgang, VU/  
PEAK indikering  
og meget mere.

**649,-**

## Action Replay MK-III

Nyeste version V3.17+, også til  
A500+ Med dansk manual.  
Vejl. 1199,-

**799,-**

## Action replay MK-II

Til A2000. Få stk. **699,-**

**VÆRS'GO!**



## CANON BJ10EX

Bemærk! Ny EX model med flere  
finesser. Incl. Amigadriver,  
tonerpatron og kabel. Vejl. 4499,-

**2999,-**

## LYSPEN

Tegn/klik direkte på skærmen.  
Fungerer på alle programmer,  
incl. tegneprogram

**499,-**

**VÆRS'GO!**



## LYSPISTOL

Virkelig sjov. Incl. 2 spil.  
Vejl. 599,-

**399,-**

## DANMARKS BILLIGSTE SOFTWARE!

Stort udsalg på gode prof. titler. Ingen gør det billigere!  
Begrænset antal.

	Før	Nu
Professional Page V2.1 .....	<b>UDSOLGT</b>	
Professional Page V2.1 DK .....	3499,-	2999,-
Lykkehjulet V2 .....	399,-	179,-
The Art Department, 24bit .....	999,-	199,-
The Art Department Prof. 24 bit .....	<b>UDSOLGT</b>	
DPaint III .....	999,-	399,-
DigiPaint III .....	999,-	449,-
Pixmate .....	699,-	349,-
Turbo print II, flotte udskrifter .....	499,-	299,-
Amiga budget, DK regnskab .....	<b>UDSOLGT</b>	
Works Platinum, 3 prg. ....	2699,-	899,-
Bars & Pipes, Midi prg. ....	<b>UDSOLGT</b>	
Pronet, diagram layout .....	<b>UDSOLGT</b>	
SuperBase Personal 2 .....	<b>UDSOLGT</b>	
SuperBase Professional 3 .....	3599,-	799,-
SuperPlan .....	1399,-	499,-
Sculpt 4D, Junior .....	1699,-	699,-
Sculpt 4D, Raytracing .....	5999,-	2999,-
Turbo Silver .....	<b>UDSOLGT</b>	
Imagine 3D .....	<b>UDSOLGT</b>	
Seka assembler .....	849,-	299,-
InterAsm, Dansk .....	999,-	399,-
Power Windows V2.5 .....	1099,-	499,-
Elan Performer V2 .....	1799,-	799,-
Ultra DOS utility .....	1999,-	999,-
<b>UNDERVISNING:</b>		
Stort prisfald på undervisningssoftware!		
Ring og hør nærmere.		

Tilbudene er blot et udsnit af vort produkt  
sortiment. Benyt kuponen og bestil vort  
katalog (1991-92) med prisliste sprængt fyldt  
med varer til spotpriser.



**RING Tlf. 86 22 06 11**



**Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.**

**Telefontid: 9 - 17.00. Fredag: 9-16.30**

**Telefax: 86 22 06 55**

**Priser incl. 25% moms**

**Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: ☐ Katalog (1991-92)  
Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:**

Du kan også  
vedlægge din  
bestilling. Husk  
ved forudbetaling,  
at pålægge kr. 28,-  
i porto, dog kr. 64,-  
ved køb af monitor  
eller computer.  
Pr. efterkrav  
yderligere kr. 17,-

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_ By: \_\_\_\_\_

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til:  
Alcotini, Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.



# Commodore AMIGA 3000

Video-grafisk multitasking workstation  
med fuld multimedia dækning



## Flotte ord - men det er virkelig sandt!

Commodore Amiga 3000  
er suveræn til:

- ◆ Grafik
- ◆ Animation
- ◆ TV-produktion
- ◆ Præsentation
- ◆ Musik & lyd
- ◆ Desk Top Publishing
- ◆ Computer Aided Design
- ◆ Tekstbehandling
- ◆ Database

Tekniske  
specifikationer:

- ◆ Motorola 68030 CPU samt 68882 matematisk co-processor, 25 MHz
- ◆ 50 Mb eller 100 Mb harddisk (19 ms)
- ◆ Tilslutning for flickerfri skærm. Giver knivskarpe billeder
- ◆ Min. 1 Mb chip RAM og 1 Mb fast RAM (max. 16 Mb på bundprintet)
- ◆ Enhanced Chip Set: Agnus, Paula og Denise, der er specielt udviklede til at håndtere grafik og lyd
- ◆ Musestyret
- ◆ 102 tasters tastatur
- ◆ Fornuftigt pris/ydelsesforhold



Nærmeste Commodore Creative Center anvises på tlf. 86 28 95 11







# COMPUTER HOTLINE 92

## Nu kommer de nye bibler

Hvis du nogensinde har programmeret seriøst på Amiga'en, har du også stiftet bekendtskab med "Amigabiblerne" fra Addison-Wesley, der beskriver operativsystemet og hardwaren i detaljer.

Hidtil har de kun foreligget i en 1.3 version, og det er jo lidt surt, hvis man har en Amiga 3000 eller A500+, og gerne vil drage nytte af det nye operativsystem. Nu er 2.04 udgaven af "Amiga ROM Kernel Reference Manual: Devices" imidlertid kommet, og indeholder bla. en fuldstændig beskrivelse af det nye clipboard, SCSI device og alt det andet. Der er desuden også en grundig gennemgang af IFF formatet.

Prisen ligger omkring 300 kr. og biblen kan fås hos diverse forhandlere af computer-bøger.



## Nye joysticks

Så er der ellers godt nyt til alle joystick-freaks - firmaet Overgård Andersen er nemlig blevet distributør af den spændende joystick-serie QuickJoy. Som du kan se på billederne er der joysticks til enhver smag, selv et infrarød joystick er der blevet plads til (læs artikel i DNC 2/92 om at leve med et sådant)

Overgård Andersen, Tlf.: 3142 3000

## PPage 3.0 undervejs

Ifølge pålidelig kilde hos Gold Disk, er en version 3.0 af Professional Page under opsejling. Programmet indeholder en mængde forbedringer og udvidelser såsom AREXX interface. Desuden bliver det muligt at ændre fontstørrelse med mindre end et punkt af gangen (et punkt er en typografisk måleenhed). Det har nemlig hidtil været lidt upraktisk, at man kun kunne få en font der var lidt for lille eller lidt for stor til at passe et bestemt sted. Gold Disk ville ikke udtale sig om hvornår den nye version er færdig, men nøjedes med lidt dunkle vendinger såsom "snart". Det kan betyde meget forskelligt i computerverdenen.

## Optisk harddisk fra IBM

Kunne du godt tænke dig lidt mere plads til dine animationer var det måske en ide at overveje at investere i IBM's seneste optiske harddisk. Denne kan placeres i en Amiga 2000/1500 5.25 drive bay, og det hævdes at du kan slette/skrive mindst 1.000.000 gange på en disk. Den optiske harddisk har en søgetid på 60ms, og en data transfer-rate på 1.5 MB/s. På hver 3.5" disk kan du lagre 128 MB data.

Har du en Amiga 500 kan du købe harddisken i en ekstern version, du skal bare vide, at du selv skal anskaffe dig en passende SCSI host adaptor.

Den interne optiske harddisk koster i England 999 pund (lidt over 11.000 kr.) mens den eksterne version koster 1199 pund (ca. 13.000 kr.). En SCSI Controller til en Amiga 2000/1500 kan fås for 199 pund (2200 kr.). Det må siges at være nogle dyre startudgifter, men så koster hver 128 MB disk også kun 36 pund (400 kr.) stykket.

Interessererede kan for yderligere informationer henvende sig hos:

Power Computing Ltd  
Unit 6 Ralston Road  
Webster Road  
Industrial Estate  
Kempston  
Bedford MK42 7PN  
Tel: 0234 943388  
Fax: 0234 943388



## Automatisk mus/joystick-skifter

Det der med, at man altid skal hive musen ind og ud, hver gang man skal bruge joystickporten #1 til spil, er død-irriterende. Men det er også slut

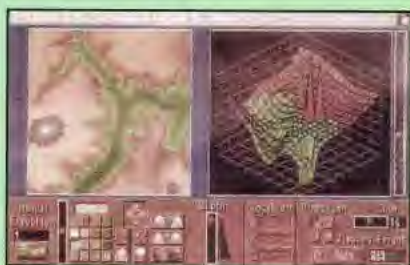


nu. For Betafon har nemlig, for kr. 229, en smart mus/joystick-skifter, der i al sin enkelthed er en lille box, hvorfra der går en ledning, som du kan sætte i joystickporten #1. Musen og joysticket sætter du så bare i selve boxen, der har en indgang til hver, og på den måde slipper du for fremtidig hive-ind-og-ud, samt slitage på selve porten.

Så samtidig har Betafon fået en RAM-udvidelse hjem til Amiga 500Plus, nemlig 1 MB, for kr. 795,-. Udvidelsen er utroligt lille, og sættes i ekspansionsporten ganske som man plejer med slige sager. Der er ikke battery-backupet ur l...

Betafon, Tlf.: 3131 0273





## Byg dit eget landskab

Nu er der kommet to nye landskabsgeneratorer fra Virtual Reality Laboratories til Amigaen, der slår alt hvad vi tidligere har set af den slags. Med Terraform kan du lave et landskab, hvor du enten kan se det ovenfra eller i isometrisk 3D (alla Populous) med stakkevis af funktioner til at lave fine detaljer.

Derefter kan du bruge MakePath, der er et animationsprogram, der kan bruges med de landskaber du har genereret med Terraform. Her afmærker du den vej du vil følge gennem landskabet, hvor du eventuelt kan angive en højde over jorden, hvis du vil se landskabet fra et fly. Så angiver du antallet af frames, der skal genereres, og så er det ellers bare om at lade programmet regne. På den måde kan du lave nogle superbe animationer, så hvis du har en svaghed for den slags og har en del RAM, var disse to måske værd at kigge nærmere på.

Virtual Reality Laboratories  
2341 Gannett Court  
San Luis Obispo, CA  
93401 USA  
Tlf: 0091 895 546 0515

## Nye fonts til PageStream

Hvis du er PageStream bruger, har du helt sikkert ønsket dig nogle flere fonts, men nu er hjælpen heldigvis på vej. Soft-Logik har nemlig fået Amigarettighederne til Image Club, der er en enorm samling af fonts til Macintosh. Der er ikke mindre end 600, og de bliver solgt i pakker med 8 eller 16 i hver. Nogle af dem kan også bruges i andre PostScript applikationer såsom PPage og nogle af dem er ret specielle, som du kan se på billedet. Prisen ligger på 10 \$ per font, så hvis du vil have hele samlingen må du nok hellere få dig en gevinstopsparing eller begynde at spille Lotto.

Soft-Logik  
PO Box 290070  
St. Louis, MO  
63129 USA  
Tlf: 0091 314 894 8608



## Wordperfect dropper 5.0 Amigaversion

Det gik lige så godt hos Wordperfect Corp., idet de i slutningen af 1991 var godt igang med at udvikle Wordperfect version 5.0 til Amigaen. Forskellige skribenter på anerkendte Amiga-blade var allerede blevet udnævnt til beta-testere. Men så gik det helt galt, idet alle udviklingsplanerne pludselig blev stoppet.

Chris Wilford der er beta-koordinator for Wordperfect, oplyste at man stødt ind i adskillige tekniske problemer, og at det allerede på et tidligt tidspunkt stod klart at programmet ville kræve en masse ekstra RAM, og sandsynligvis også noget i retning af en Amiga 3000 for at køre tilfredstillende. Der var simpelthen ikke noget økonomisk belæg for at udvikle et sådant program til en så begrænset del af Amigamarkedet, hævdes det fra Wordperfect.

Selv om al videre udvikling af Wordperfect er standset, vil man dog fortsætte med at sælge og supportere det nuværende Wordperfect v4.1.

## ADVARSEL!

Fleere personer, der har haft annoncer i DNC's "Læsermarked", har fået mærkelige opringninger fra folk, der har udgivet sig for at komme fra "Det Nye Computer". Typisk er der blevet sagt noget i retning af, at man ville komme og undersøge om de spil man solgte, nu også var originale.

Lad os med det samme slå fast: DNC har overhovedet intet med dette at gøre! Det er åbenbart nogle ondsindede personer, der synes det er sjovt at ringe og chikanere folk på det groveste, og så samtidigt falsk udgive sig for at komme fra DNC.

For det første foretager vi ikke vores stikprøver på den måde, og for det andet er det kun politiet, der kan komme hjem og besøge dig, og det endda kun, hvis de har en dommerkendelse.

Hvis du bliver udsat for denne grove form for "spøg", så nægt at tale med vedkommende, eller bed om et telefonnummer som du kan ringe op på selv, og læg så på!



Vi sælger stadig  
Danmarks bedste  
3,5" disketter til  
Fantasipriser:

100 stk. DD/DS  
pris kun Kr. 379,-

100 stk. HD/DS  
pris kun Kr. 795,-

8Mb ramudv. 2Mb ram  
monteret til A2000 kr. 1495,-

Kikstart 2.04 (chip) med  
workbench (4 nye disks)  
og manualer kr. 995,-

Kickstartomskifter til 2.0 kr. 295,-

Ny elektronisk mousemaster  
AUTOMOUSE kr. 229,-

Vi har alle IC-kredse til  
AMIGA på lager.

Altid masser af spil og mere  
seriøse programmer  
på lager. F.eks.:

OPUS directory  
Diskmaster II  
Quarterback  
AMIGA-comal  
Haicalc  
Interword  
WordPerfect  
Pro. Page 2.0

kr. 315,-  
kr. 495,-  
kr. 295,-  
kr. 485,-  
kr. 295,-  
kr. 598,-  
kr. 1195,-  
kr. 1995,-

Hardware + Software  
til AMIGA:

Digiview  
Gold 4.0 kr. 1095,-

Videon 3.0 kr. 2995,-

Techno  
AMIGA  
kr. 395,-

Perfect  
sound sampler kr. 795,-

Hardware til A500/500+:  
Supra harddisk Quantum 52Mb  
med 1Mb fastram kr. 4495,-

Commodore harddisk (A590)  
20Mb kr. 3495,-

Intern diskdrev kr. 695,-

1Mb intern chipram udv.  
til A500+ kr. 795,-

BETAFON kan det  
med priserne.  
Ring og hør os før  
du køber nyt.  
Tilbudet gælder  
så længe lager  
haves. Vi tager  
forbehold for  
trykfejl og  
prisændringer.

# BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.  
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50



## Første mand på plads

Fire dage FØR BMP åbnede sin nye butik i København (City-Data) sad der allerede en person og ventede! Hvorfor? Joh, som du måske husker, så var der en harddisk til een krone til den første der mødte op på åbningsdagen. Tobias Fensløv, der er 19 år og arbejdsløs, greb chancen, og pakkede hele teltudstyret sammen, inkl. kogegrej mm., og "flyttede" ind lige foran BMP's lokaler, der var ved at blive sat istand. Tobias, der fik tiden til at gå med at løse "Det Nye COMputer"



og holde øje med parkeringsvagter, "fik lov" til at hjælpe BMP med indretningen de sidste dage.

Hvad man ikke gør for at få en (næsten) gratis harddisk...

## Nyt om A690

Amigaejere verden over bliver nødt til at vente en stund endnu før CD-ROM drevet A690 til Amiga 500 kommer i butikkerne. Commodore UK har i et stykke tid haft nogle prototyper til test, og man overvejer stadig hvorvidt det er meningsfyldt at inkludere en "pass-through connector", således at det også bliver muligt at tilslutte en A590 harddisk.

Det forlyder også at du højest sandsynligt skal have 1MB chip RAM for at kunne køre med CD drevet. For nyere Amiga 500 ejere kan dette problem løses med en trapdoor RAM udvidelse, mens det for ejere af lidt ældre Amigaer (over et par år gammel), betyder en udskiftning af computerens Agnus chip.

Prisen på A690 forventes at ligge under 300 pund (ca. 3300 kr.), så mon ikke det er på tide at begynde at lægge penge til side!



For at smække en CD disk i drevet, skal du først placere den i en såkaldt plastic Caddy akkurat som på CDTV'en.

### Bærbare Amiga fra Kansas

Det skal understreges at den kommende bærbare Amiga ikke kommer fra Commodore, men i stedet fra Newer Technologies, der er bedst kendt i Macintosh sammenhæng.

Model 10 hedder den nye bærbare, og den råder over 2 MB RAM (1MB fast og 1MB chip), Workbench 1.3 og 2.0, et diskdrev og en standard 86-pin ekspansion bus. Skærmen er en baggrundsbelyst LCD skærm, der er 10.4" stor med en opløsning på 640x480 punkter.

Harddisk hører ikke med til standardkonfigurationen, men det er muligt at installere en 20 eller 40 MB intern harddisk, samt op til 8 MB ekstra RAM. Maskinen har alle de almindelige indgange såsom muse og joysticks porte, parallelport, RGB og composite porte samt stik til et ekstra diskdrev.

Som ekstraudstyr kan du også få et LCD farvedisplay, en intern SCSI 25 pin connector, en seriel port, en batterioplader samt en PC hardwareudvidelse. Desuden forventer Newer Technologies snart at kunne levere et CD-ROM drev samt et sound output interface.

Afhængig af hvor meget ekstraudstyr du har i maskinen kommer den til at veje imellem 1.4-2.7 kg. De ydre mål er ikke ret store, idet dyret i lukket tilstand kun fylder 30cm x 21cm x 5cm.

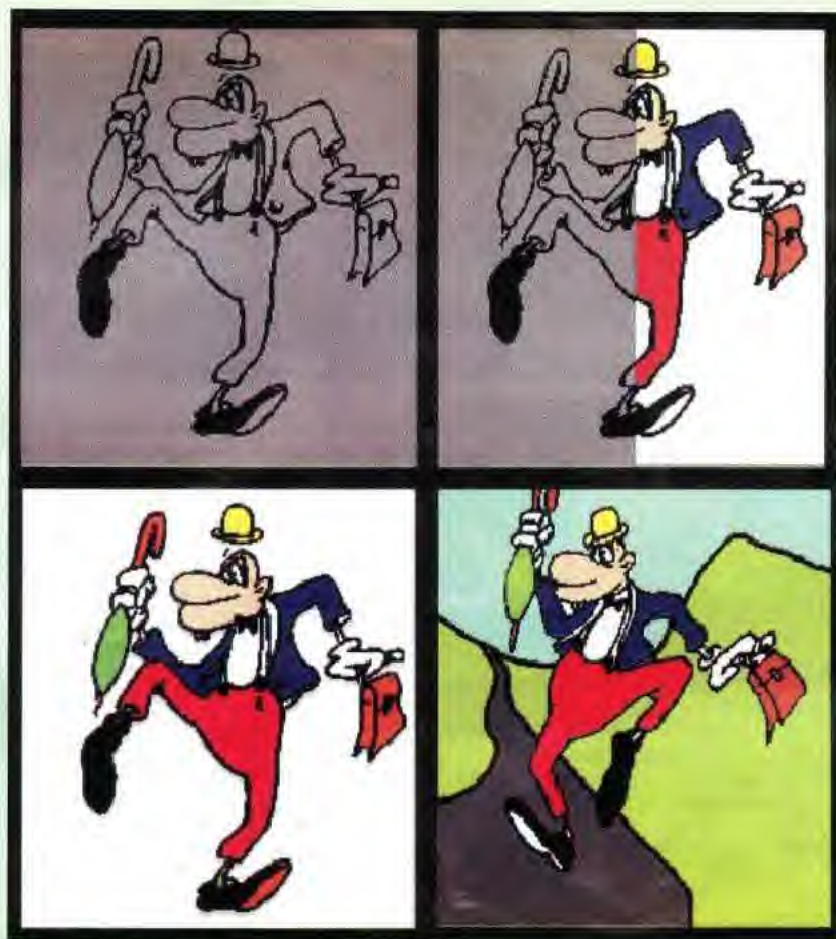
Hvis du godt kunne tænke sig på batterikraft, men til gengæld fandt vi ud af at den amerikanske pris på Model 10, ligger på under 2000 dollars (en dollar er ca. 6 kr.). Ønsker du flere oplysninger kan du ringe til:

Det var desværre ikke muligt at få oplyst hvor lang tid du kan køre på batterikraft, men til gengæld fandt vi ud af at den amerikanske pris på Model 10, ligger på under 2000 dollars (en dollar er ca. 6 kr.). Ønsker du flere oplysninger kan du ringe til:

**Newer Technologies**  
7803 E. Osie St.  
Wichita KS 67207  
800-678-3726



# COMPUTER HOTLINE 92



## Ny videosequencer

Take 2 fra Rombo kan meget vel gå hen og tage laurbærerne fra Deluxe Video som det bedste video-sequencer program. Hvis du ikke allerede ved det, er det et program som giver dig mulighed for let at lave video-præsentationer og animationer og kombinere dem med lydspor osv. I betragtning af, at det er Rombo, der markedsfører Vidi, er det ikke så mærkeligt at Take 2 først og fremmest er designet til at arbejde sammen med det. F.eks. er der mulighed for at digitalisere direkte i Take 2 uden at skulle bruge Vidi softwaren og altså køre to programmer samtidigt. Det giver helt klart en fordel. Til gengæld kan du ikke save dine data i ANIM format, og det er vi ikke ligefrem imponerede over. Det betyder nemlig, at du skal loadere hver enkelt frame ind i f.eks. DeluxePaint IV og derefter save dem som en animation, hvis du vil bruge dine data sammen med andre animationsprogrammer.

Take 2 koster 100 £ og fås hos:

**Rombo**  
6 Fairbairn Road  
Livingston  
EH54 6TS England  
009 44 506 414631

## HITLISTEN

Så er det atter hitliste-tid, og samtidig med at bladene springer ud, vælter jeres kuponer ind. Første kupon op af posen var

**Jakob Vind**  
Filestræde 21  
3700 Rønne

- der selvfølgelig også havde navnet med sig.

### AMIGA

Uden hverken at boble eller på nogen anden måde have gjort

sig bemærket, har Lotus II og Another World pludselig sneget sig ind. Monkey Island holder sin placering, men de mange rokeringer kan gøre tilværelsen usikker for dette pragteksempel af et adventure.

1. **Monkey Island (1)**
2. **Another World (ny)**
3. **F-15 Strike Eagle II (2)**
4. **Lotus II (ny)**
5. **Railroad Tycoon (4)**

**BOBLERE:** Lemmings, Flight of the Intruder, Thunderhawk

### C-64

Ingen nye navne, kun rokeringer. Creatures kommer endnu engang tilbage sin førsteplads, med Turbocharge i hælene. Rollespil på de tre sidste pladser

1. **Creatures (2)**
2. **Turbocharge (3)**
3. **Gateway to the Savage Frontier (5)**
4. **Ultima VI (1)**
5. **Death Knights of Krynn (4)**

**BOBLERE:** Last Ninja III, Terminator II, Rick Dangerous II

Så hvorfor ikke skrive ind og påvirke retfærdighedens gudinde Nemesis? Også næste måned er der spilpræmier på spil.

- Christian Sparrevohn

Her min top 5 over spil til:  Amiga  C64 (Sæt kryds)

1.
2.
3.
4.
5.

Navn:   
Adresse:   
Postnr./By:



Send kuponen til:  
**Det Nye Computer**  
**HITUSTEN**  
Str. Kongensgade 72  
1264 København



# Tegn abonnement og VIND ialt for kr. 14.500,-!

Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden,  
deltager du måned for måned i  
"Det Nye COMputers" fantastiske præmie-  
udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- \* 1. præmie kr. 5.000,-
- \* 2. præmie kr. 1.000,-
- \* 3. præmie kr. 1.000,-
- \* Plus 50 eksemplarer af den populære  
"Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr.  
stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et  
gavekort til een af "Det Nye COMputers  
annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

\*TEGN helårs-abonnement på "Det Nye  
COMputer", og deltag automatisk i  
præmieudtrækningen, hvor der er  
præmier for kr. 14.500,-

\*FORNY dit helårs-abonnement TIL  
TIDEN, og deltag automatisk i præmie-  
udtrækningen, hvor der er præmier for  
kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)  
Vil du tegne et abonnement, indsender

du kuponen forneden. Så sender vi et  
girokort.

Bestiller du et helårsabonnement, delta-  
ger du automatisk i vores månedlige  
præmie-udtrækning, når girokortet er  
blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)  
Betal dit helårs-abonnement TIL TIDEN  
(dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager  
automatisk i den fantastiske udtræk-  
ning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i  
præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkur-  
rence-nummer. Præmierne udtrækkes  
den sidste hverdag i måneden, og du del-  
tager måned for måned i "Det Nye COM-  
puters" fantastiske præmie-udtrækning  
11 gange om året!  
Vinderne får direkte besked, og navnene  
offentliggøres to måneder efter i "Det  
Nye COMputer".

## KUPON til nye abonnenter

Klip denne kupon, udfyld og send den  
til:

**Forlaget Audio A/S,  
St. Kongensgade 72, 1264 København K**

JA TAK!

- ☐ Jeg vil gerne være ny abonnent  
Send venligst girokort snarest!
- ☐ Jeg har 1/2-års-abonnement i  
forvejen, men vil gerne overgå til  
et helårsabonnement (og deltage i  
Jeres månedlige præmie-udtræk-  
ning).

Et helårs-abonnement koster i øje-  
blikket kr. 367,50.

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

Abonnementsnummer: \_\_\_\_\_

**OBS!** Tidligere abonnements-tilbud  
såsom gratis spil osv. bortfalder  
med ovenstående tilbud.



# Verdensrekord i computerspil

**Vejle Computer klub indskrev sig i Guinness rekordbog ved at spille computerspil i over to døgn.**

Af Bjarne Tveskov



Rekordforsøget forgik i dette kreativt designede felt, bygget af FDF-rafter og presseninger fra et murerfirma.

**F**redag Kl. 17.30. Der foregår noget mystisk på Rådhusområdet i Vejle... De fredagstravle vejlsensere skæver mistroisk til den raftekonstruktion der står solidt plantet foran byens gamle rådhus. Er det de lokale spejdere der gået galt i byen eller hvad?

Da jeg kommer lidt tættere på kan jeg imidlertid høre den skønne lyd af 14 Amigaer, to C64ere og mindst et par ghettobusters. En seddel på teltet fortæller at Vejle Computer Klub kl 15.00 er startet på et verdensrekordforsøg i computerspil. Stemningen er fin inde i teltet, hvor de 16 medlemmer af VCK sidder godt begravet i disketter, soveposer, fast-food og hardware. Foruden spillerne er her en del mere eller mindre bekymrede forældre, og nysgerrige som undrer sig over hvad der foregår.

## Strømmen gik

Pludselig uden varsel bliver der meget mørkt i teltet og nogen råber: "STRØMAFBRYDELSE!". Helt mørkt blir der dog ikke, for 12-årige Mich Poulsen har medbragt sin fars nødstrømsbox og spiller glad videre, mens de andre spillere på det nærmeste river sig i håret.

Et par minutter efter er strømmen heldigvis tilbage og spillerne kan boote deres maskiner og spille videre. Desværre medfører afbrydelsen at der ikke bliver

nogen pause i denne time.

Ifølge Guinness marathonregler har man kun 5 minutters pause pr. time, så dem der havde glædet sig til at komme på toilettet må sidde med tårer i øjnene en time længere. Da der er faldet lidt ro over begivenhederne, får jeg mig en snak med VCKs formand Jan Neergaard.

"Vi kan kun trække 15 Ampere fra el-boxen, og vi skal nærmere bruge 20 når varmeblæserne kører," siger Jan. Han fortæller videre, at formålet med rekord-

forsøget også er at skaffe nye medlemmer til klubben, som idag har et medlemstal på ca. 50.

Klubbens næstformand Jacob Shouenborg tilføjer: "Vi hørte at der i Guinness rekord bog var én som havde spillet flipper uafbrudt i 67 timer, og så sagde vores formand at det kunne vi gøre efter med computerspil".

Jacob og Jan sørger sammen med 2-3 andre klubmedlemmer for de praktiske ting mht. pauser, mad osv. "Hvor er mine pommes frites?", - "Hvor blir min pizza af?" lyder det fra nogen af spillerne, der alle sidder bøjet over hver sit arcadespil.

Det er heldigvis tilladt at skifte spil i pauserne, da man nok ville være moden til indlæggelse hvis man f.eks skulle spille SWIV uafbrudt i et par døgn.



Uden mad og drikke duer rekordforsøg ikke... Mich Poulsen kæmper med sin pizza i en af de små 5 minutters pauser.



Dan og Rasmus, begge dybt koncentrerede og fast besluttede på at blive ved til den blinde ende...





De fire stolte og trætte "overlevende": (fra venstre) Anders Søgaard, Søren Larsen, Rasmus Ø Jensen og Dan Bhanderi.



Disse hærgede hænder har klamret sig til hver sit joystick, næsten uafbrudt i 49 timer!



Mads Kristoffersens fodder demonstrerer klubbens fodstamper-interface. De fem kontaktpåder virker lilsammen som et joystick.

## Lørdag klokken 14.50

Rekorden er i hus!

Så er det første døgn næsten gået. Der er KLF og Dr. Baker på ghettoblasteren og rimelig godt humør hos spillerne. Fire er dog faldet fra siden igår. Der er ved at komme gang i kaffebrygningen, og man kan efterhånden fornemme en vis træthed hos spillerne. Flere steder spilles der two-player spil som Kick Off 2 og Speedball II, dels for at give hinanden moralsk opbakning dels for at lade nogen af de overophedede Amigaer køle lidt af. Jeg når også at få en demo af VCKs selvbyggede fodstamper-interface (se billedet), som blev bygget på klubbens sidste hyttetur. Så er klokken blevet 15 og den bestående rekord er slået. Budskabet modtages ret behersket med et par spredte glædesråb. VCKs erklærede mål er da også mindst at fordoble rekorden til 48 timer.

## Lørdag nat klokken 01.15

Mandefald

Som DNCs utrættelige reporter må jeg lige forbi Rådhusstrædet og se hvordan det går. Det er vindstille, men koldt nok at sidde i et telt midt i Vejle centrum. De forbi-passerende skuler i retning af teltet med de mystiske lydeffekter på deres vej gennem Vejles vilde nattelev. Jan Neergaard fortæller at en fulderik har været henne og forsøge at rive strømkablet til teltet ud, men heldigvis uden succes. Nu er der kun 6 spillere tilbage. Efter at rekorden blev slået, faldt de yngste af spillerne fra. Dem som er tilbage ville tydeligvis ikke have noget imod at komme hjem og sove nu, men ser på den anden side ud til at kunne holde nogen timer endnu. Jeg er ihvertfald glad for at jeg bare kan drøne hjem til min varme seng.

## Søndag klokken 15.35

Det lakker mod enden

For ikke at forlænge pinen i det uendelige er de fire "overlevende" blevet enige om at stoppe kl. 16.00, altså efter 49 timers spil. Et par af spillerne ser ud som de kan gå i "Guru-Meditation" hvert øjeblik det skal være. Øjenlågene hænger næsten ned i tastaturet og snakkesageligheden har for været større. Dan Bhanderi mener nok han kunne have været ved nogen timer til, men det er ham der har foreslået at de stopper kollektivt og dermed deler æren.

Han har spillet R-Type og diverse musestyrede spil for ikke at gå død, og regner iøvrigt med at der går et par dage inden han skal spille spil igen. Anders Søgaard mener han burde lægge sag an mod joystickproducenten for de vabler han har fået i hånden...

## GAME OVER

Endelig snekler uret sig mod kl. 16. TV-Syd som var på pletten både lørdag og søndag, foreviger det glade øjeblik da de 49 timer næses. Der er så vidt energi til et smil fra de hårdt prøvede spillere og hjælpere, som for nogens vedkommende også har været der næsten hele weekenden. Efter en kort fotosession er der kun tilbage for de rå gutter fra VCK at pakke grej og telt sammen. Og så ellers hurtigt komme hjem og sove meeeet længe...

Jan Neergaard oplyser ved redaktionens afslutning, at VCK endnu ikke har hørt fra Guinness omkring optagelse i bogen. Spilrekorden fra børnenes rekordbog er ihvertfald slået, og ydermere vil man forsøge optagelse i den "rigtige" Guinness. Jan fortæller afslutningsvis at VCK vil lave et lignende arrangement igen til næste år.



Vejle Lokal Radio, Vejle Amts Folkeblad og TV-Syd (som ses her) dækkede alle begivenheden



# Vi er ligeså skøre i København som de er i Århus....

så nu får du masser af GAK-GAK-priser, men stadig med vores gode, velkendte service!

**GARANTI:**  
6 dages returret  
30 dages ombytningser  
2 års garanti på næsten alt



## ROCHARD Kvalitetsharddisk

Lynhurtig og stabil p.g.a. sin indbyggede blæser og eksterne strømforsyning. Mulighed for RAM udvidelse i trin af 2, 4 og 8 MB. 2 års garanti.  
GAK-GAK-pris:

52 MB (QUANTUM) **4498,-**  
108 MB (SEAGATE) **5998,-**

## 2 MB RAM med 1 MB CHIPMEM

Komplet sæt til Amiga500 med både GARY- og CPU-adaptor og alle RAM-kredse monteret. 2 års garanti. GAK-GAK-pris:

Normalpris 1698,-  
Nu kun **1398,-**

## 3,5" DISKDRIVE TIL AMIGA

I ministorrelse med gen-nemført bus og afbryder. GAK-GAK-pris:

**ZYDEC** (2 års garanti) **kr. 798** **ROCTEC** (2 års garanti) **kr. 698**

## 512 KB RAMudvidelser til A500

ZYDEC-kvalitet: 2 års garanti  
GAK-GAK-pris:

med afbryder og ur **kr. 298,-** med afbryder u/ur **kr. 268,-**

## 1 MB RAMudvidelse til A500plus

ZYDEC-kvalitet: 2 års garanti  
Giver 2 MB CHIPMEM i alt. Understøtter det indbyggede ur. Med afbryder. GAK-GAK-pris:

FØR 998,- NU KUN **698,-**

## AMIGA ACTION REPLAY MK3

Ny POWER på din AMIGA!  
Evidt liv i spil, 50 nye kommandoer, slowmotion og stor maskinkode-monitor. BURSTNIBBLER og FREEZE-knap til kopiering af ALTI. Masser af andre funktioner, ring og bestil en brochure!  
GAK-GAK-pris:

For A500 **kr. 798,-**

For A2000 **kr. 998,-**

(2 års garanti)

## KickStart-omskifter

Passer både til A500 og A500plus.  
Skifter mellem kickstart vers. 1.3 og 2.0  
KickstartROM 1.3 **kr. 248,-**  
KickstartROM-sæt 2.0 **kr. 998,-**  
Kickstartomskifter **kr. 298,-**

## The Complete Colour Solution

Overfører FARVE-billeder fra video-kamera eller -båndoptager direkte til din Amiga på kun 1 sek. Billederne kan anvendes i tegneprogrammer o.lign. og printes ud. Med Vidi-Grab kan du REALTIME optage små animerede s/h-FILM. The Complete Colour Solution er en komplet pakke, der indeholder både digitizer og elektronisk RGB-splitter samt alt nødvendigt software + Photon Paint tegneprogram. (2 års garanti)

Samlet værdi **kr. 4294,-**  
Køb hele pakken for kun **kr. 2998,-**  
- Rekvirer gratis informationsmateriale!

## ROCGEN Genlock

Med ROCGEN kan du mixe levende videofilm med AMIGA'ens grafik. Baggrundsfarven erstattes af videofilmen og således kan du tekste dine videofilm, sætte figurer ind på hjemmemevideoen å la "Roger Rabbit", eller blot få optaget dine animationer på video. Slutresultatet er så flot kvalitet, at Rocgen allerede bruges på flere lokal-TV stationer. ROCGEN har fædekontrol for grafik, mens Rocgen+ har både til grafik og video.

ROCGEN+

ROCGEN

Begge incl. tekstringsprg. "Hometitle" (2 års garanti)

**kr. 2998,-**

**kr. 1998,-**

## SMARTSOUND STEREOSAMPLER

Overfører al slags lyd direkte fra stereoanlæg el.lign. til din Amiga, hvor den via det medfølgende Intersound-program (ltd) kan laves helt om. Lav et HIT, snak som Anders And eller noget helt andet. Samplefrekvens op til 110 kHz.

Komplet pakke med kabel og software kun

**kr. 398,-**

(2 års garanti)

## Genius Tegnebræt

Præcisionsstyring af alle tegneprogrammer. Tegn frihånd eller oven på en tegning. Lækker tegnepen på tykkelse med en almindelig blyant. Erstatte helt musen. Oplosning 1000 DPI. GAK-GAK-pris: Før **kr. 2998,-** Nu KUN **2498,-** (2 års garanti)

## COMMODORE 1084S MONITOR

Den originale FARVE-monitor, der giver perfekt billede og stereolyd. INCL. KABEL.  
GAK-GAK-pris: **kr. 2298,-**

## STAR SJ48 SUPER INKJET PRINTER

Skriver som en laserprinter. 360 DPI. Med 64 blækdyser. Masser af finesser. Incl. tonerpatron, driver, papir og kabel.  
GAK-GAK-pris **kr. 2998,-** (2 års garanti)

## STAR LC200 FARVEPRINTER PAKKETILBUD

Alletiders farveprinter. Laver utroligt flotte farveudskrifter af både grafik og tekst fra Amiga. Komplet pakke med farvebånd, 250 ark papir, kabel og driverdisk.

GAK-GAK-pris for hele pakken.

**kr. 2698,-** (2 års garanti)

## GOLDSTAR matrix printer

Lækker lille lynhurtig matrixprinter. 9 nåle s/h. Incl. kabel, papir og farvebånd.  
GAK-GAK-pris **kr. 1498,-**

## MÅNEDENS TILBUD

### ZYDEC MEGABOARD

Giver 2 MB i alt ved at genbruge din gamle 512KB-RAMudvidelse (max 9 cm lang). Komplet med afbryder og GARY-adaptor  
GAK-GAK-pris (2 års garanti) (kræver KickStart 1.3) **kr. 798,-**

## REPARATIONER

Er din Amiga gået ud, så send den ind og få et uforpligtende tilbud. Du får Danmarks laveste reparationspriser og express-service.

## INTERNT A500 diskdrev

Vil du selv skifte drevet er her et godt tilbud. Citizen støjsvagt drev komplet med afstandsstykker og skruer. (2 års garanti)  
GAK-GAK-pris kun **kr. 698,-**

Hos os kan du finde alt til din Amiga: Masser af printere fra 1498,-, 25 forskellige joystick modeller fra 98,-, masser af spil, kæmpe udvalg af alle typer elektronisk tilbehør og meget mere  
RING IDAG OG BESTIL DET NYE '92 KATALOG!

Alle priser i denne annonce er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer samt evt. udsolgte varer.

**BUTIK**

City-Data Shop ApS  
Peder Hvittfeldts  
Stræde 4

1173 København K

Tlf. 33 33 07 27

### ÅBNINGSTIDER:

Man.-tors. 10.30 - 17.30

Freitag 10.30 - 19.00

Lørdag 10.00 - 13.00

LANG LER:

**POST-ORDRE**

☎ **42 28 87 00**

BMP-DATA

Industrivej 19, 3320 Skævinge

Postordretелефон er åben

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev. Vi sender til dig OMGAENDELIG! Porto for forsendelse kr. 25,- uanset vægt



# Virtual Reality på Amiga for kr. 3000!

**Virtual Reality (VR) har hidtil været forbeholdt specialbyggede computere og folk med tegnebogen i orden. Men nu er det blevet muligt at opleve ægte VR ved hjælp af to almindelige Amiga 500/2000'er! DNC besøger firmaet, der gør det muligt.**

Af Hans Henrik Bang

**A**llerede da vi trådte ind af døren hos Dynamic 3D Developments, kunne vi se at der var tale om et rigtigt Amiga-freak-udviklingsfirma. Der var simpelthen spændende projekter overalt, men vi lovede Project Manageren, der viste os rundt, kun at rapportere om VR-projektet.



SensiGlove (tm), er en specialdesignet handske med indbyggede tryktransducere, der forbindes til joystickporten. Når du trykker sammen om noget, registreres positionen og pres, og Amiga'en kan på den måde aflæse dine bevægelser.

## Et billede pr. øje

Vi blev ført ned i en mørklagt kælder, hvor hele VR-systemet stod opstillet. DynafixX 3DspaCe (tm), som vidunderet kaldes, består af 2 Amiga 500'er, der er koblet sammen med et parallelkabel. For at få 3D-effekten i VR kræves det, at man kan generere et bille-

de til hvert øje. Billederne forskydes med en afstand, der svarer til afstanden imellem dine øjne, så du på den måde narres til at tro, at det er en 3-dimensionel virkelighed du ser. Begge Amiga'er kører samme program, hvor den venstre fungerer som "master", dvs. at det er den, der beregner din position i rummet, som derefter sendes parallelt til den anden Amiga, der forskyder den 67 mm mod højre. Afstanden er beregnet som et vægtet gennemsnit af over 1000 forsøgspersoner, men hvis du har et meget bredt hoved, kan afstanden heldigvis justeres, for at undgå tunnelsynsfænomener.

## Specialudviklet skærmholder

Alt dette kunne selvfølgelig ikke bruges til noget, hvis det ikke var muligt at se billederne. Derfor har Dynamic 3D Developments udviklet det patenterede "MoniWear (tm)" system, hvor du med en speciel holder kan montere 2 standard Amigamonitorer 30 cm. fra ansigtet. Et særligt linsesystem i holderen sørger for at lyset bliver vinklet korrekt og polariseret i hhv. X og Y retningen, og det giver en helt utrolig 3D effekt, der ellers kun kendes fra meget dyre systemer, der stadig er under udvikling.

## Mulighed for Surround Sound

Lyden bliver leveret gennem et par hovedtelefoner, hvor de 2 Amiga'er står for hver sin stereokanal. Som ekstraudstyr kan du få en lille trykammerhøjttaler til at spænde på ryggen, for at give ægte Surround Sound som i biografen. Det betød f.eks. at vi oplevede at dukke os uvilkeligt for et jagerfly, der lød som om det kom flyvende bagfra.

## At føle er at være

Et VR system kræver naturligvis et input device, og her har du to muligheder. Den billigste er at anvende en almindelig Amiga-



Dynamic 3D Developments har udviklet det patenterede "MoniWear (tm)" system, hvor du med en speciel holder kan montere 2 standard Amigamonitorer 30 cm. fra ansigtet. Som input-device bruges en almindelig Amigomus, der køres på en lille plade, som er spændt fast på din mave.

mus, der køres på en lille plade, der er spændt fast på din mave. Her vil vi dog klart anbefale at betale 99\$ ekstra (ca. 600 kr.), for en SensiGlove (tm), der er en specialdesignet handske med indbyggede tryktransducere, der forbindes til joystickporten. Når du trykker sammen om noget, registreres positionen og pres, og Amiga'en kan på den måde aflæse dine bevægelser helt eksakt.

Samtidig er MoniWear (tm) holderen udstyret med et gyrokompass, der kan registrere hvornår og hvor meget du drejer hovedet så billedet kan følge med.

## Software

Det mest revolutionerende ved DynafixX (tm) er faktisk softwaren. Vi prøvespillede "Fractal

Nightmare", hvor du er en cyberpunker i en voldelig fraktalverden fyldt med monstre i udfyldt vektorgrafik. Ved hjælp af fraktalteknikken og en speciel "graphic primitive"-rutine er det muligt at vise 25 billeder i sekundet i LowRes og 16 farver. Undervejs finder du masser af våben såsom en laser-gun, du kan samle op med hand-sken (eller musen) og forsvare dig.

Vi prøvede endda en specialudgave, hvor 2 personer kunne spille samtidig i den samme fraktalverden, hvor vi kunne møde hinanden og udkæmpe dueller. Det fungerede ved at slutte de 2 Amiga'er sammen med 2 andre via et RS-232 kabel, så de kunne udveksle positionssæt. Det overgik simpelthen alt hvad vi ellers har prøvet af Amigaspill!

## Konklusion

Alt i alt må vi sige at DynafixX (tm) var en utrolig oplevelse. Hvis man i forvejen har 2 Amiga'er (slå dig sammen med en kammerat), kræver det kun en investering på ca. 400\$ til grundsystemet samt evt. 99\$ til en SensiGlove (tm). For ca. kr. 3000 kan du altså komme op og køre med et fuldt operationelt VR system, der ovenikøbet er fremtidsikkert. Der arbejdes nemlig i øjeblikket på en komplet trykdragt, der kan give dig fornemmelsen af bevægelse, slag mv. Desuden er planer om tilslutning af CD-ROM på tegnebrættet.

Vi har dog to små indsigelser mod systemet. Pga. den høje vægt af to monitorer plus holder osv. kan man godt blive lidt træt i nakken efter et par timers spil. Derfor foreslog vi Project Manageren, der i øvrigt hed S. Ran, og har deltaget i udviklingen af AMOS 3D, at installere en kontravægt, og han lovede at undersøge mulighederne.

Dertil kommer, at den korte afstand mellem nethinde og skærm, kan give anledning til ubehag, og ved længere tids påvirkning dykkesyge. Silra Ran talte faktisk om "interlacekuler", der gør at du især ved brug af billige ikke-multisync monitorer, har svært ved at omstille øjnene til normalt syn, og derfor kan være plaget af scanlinier i synet i op til et kvarter efter at du fået monitorerne af.

## Fakta:

Dansk forhandler:  
Dynamic 3D Development DK  
Kap Rindøsgade 1  
0104 København K  
Tlf: 36 46 22 33



# Videotekst med Scala 500

**Med Scala 500 er mulighederne for at lave en "professionel" hjemmevideo blevet meget større.**

Af Bo Jørgensen

**D**et her er bare gulf for videofolket! Så kort kan det siges. Nu er den tid forbi, hvor de fede tuscher og det store hvide karton er løsningen, når feriens video skal indledes, afsluttes eller på anden måde kommenteres. De små "fine" hjemmegjorte illustrationer og den meget grundigt udarbejdede tekst (timers arbejde) var nødvendigt, hvis de forskellige filmstrimler skulle kunne bruges til fremvisning for familie, venner og bekendte. Det skulle gerne lugte bare en lille smule af professionelt arbejde.

## Læreren kørte sololøb

Enhver lejrskoletur skulle helst foretages på video, og da det færdige produkt ofte skulle vises ved det næste forældremøde, skulle det meget gerne udstyres med forklarende tekster og gode illustrationer. Med 20 - 25 opvakte unge mennesker, der alle gerne ville gøre deres til, at det blev en spændende video, var det jo en ret omfattende og nærmest umulig opgave. Resultatet blev ofte at læreren kørte sololøb og klippe, redigerede og i det hele taget færdiggjorde filmen.

Med en Amiga, Deluxe Paint IV samt Scala 500 (og måske Video Director fra Gold Disk, se i et kommende nr. af DNC) er mulighederne for at lave en "professionel" hjemmevideo faktisk til stede.

## Måltrettet til de rene amatører

Scala 500 fra Digital Vision er en lillebror til Scala som vi har

anmeldt i et tidligere nummer. Forskellen fra Scala er, at Scala 500 er måltrettet til dem der arbejder med video. Både de rene amatører og dem, der bevæger

## Utrolig fin kvalitet

Scala500 ligger på 3 disketter. På den første ligger selve Scala 500 programmet, et harddisk-



Scala 500's billeder er i høj grad knyttet til videoproduktion. Der er billeder af klapper, view igennem kikkert, et wanted skilt hvor personen på videoen er den eftersøgte, filmstrimler og meget flere.

sig over i den mere semiprofessionelle boldgade. For at kunne bruge programmet optimalt er det nødvendigt med et stykke ekstra hardware, en genlock, således at det grafiske signal fra Amigaen kan blandes med videosignalet. Der findes flere typer genlock's på markedet både til A500 og A2000.

Et andet mål med Scala 500 var, at det skulle kunne køre på en Amiga 500 med 1 Mb Ram. Dette må siges at være opfyldt, alting fungerer fint på en almindelig A500, men det skal dog lige nævnes, at hvis man supplerer sit udstyr med en harddisk, så er man virkelig godt kørende.

Uden denne bliver arbejdet blive lidt besværligt - fonte, billeder, symboler og andre hjælpeprogrammer fylder jo som bekendt en hel del, men man sagtens klare sig uden.

installeringsprogram og andre nødvendige filer. På de to andre ligger en lang række billeder, fonte og symboler. Kendetegnet for dem alle er den utrolig fine kvalitet, hvilket i øvrigt ikke kan undre, når man så de flotte billeder på Scala 500's storebror Scala.

I modsætning til Scala er Scala500's billeder i langt højere grad knyttet til videoproduktion. Der er billeder af klapper, view igennem kikkert, et wanted skilt hvor personen på videoen er den eftersøgte, filmstrimler og meget flere (21 i alt). Også symbolerne er tiltænkt filmmediet. Der er talebobler, dynamitstænger, pile, kasser, splat, ZZZZ, fest, baller og andet som fint kan bruges til at understrege handlingen i videoens forskellige klip.

Der ligger også 5 forskellige fonte (skifttyper) i varierende størrelser, lige fra punktstørrelse

11 til 72. Andre fonte kan selvfølgelig bruges og her er det igen et spørgsmål om lagerkapaciteten (det er skønt med en harddisk!).

## Scala500 på job

Som før omtalt skal der bruges en genlock for at kunne blande video og grafik sammen. Til denne test havde jeg lånt en lille sød sag fra Commodore, nemlig et Alter Image Genlock fra The Disc Company. Efter at have monteret den i Amigaens Video/RGB port, tilsluttet videokameraet med et phonostik i genlock'ens IN-bøsning og tilsluttet videobåndoptageren med genlock QUT var det ellers bare at klikke på Scala 500 iconet.

Det er en lidt underlig foremølse, når man første gang sidder og arbejder på en tekstning eller lignende og samtidig kan se videoen i baggrunden, men det vænner man sig hurtigt til. Man kan, på genlock'en, vælge hvilket signal man vil se på skærmen - grafik, video eller mixed.

Hovedmenuen eller kontrolpanelet er stedet hvor tingene styres. Her er listen over billederne i manuskriptet, samt de knapper der henter, sletter og starter produktionen. Her navnene på billederne, de valgte overgange og et lille icon viser pausen mellem billederne. Med et enkelt klik på NYT er man inde i den menu, der angiver hvorfra billederne skal hentes og med endnu et par klik, har man det første baggrundsbillede fremme, klar til manipulation. Den nederste fjerdedel er selve editingskærmen. Alt editering af tekst og symboler styres fra denne skærm. Det er her teksten tages ind ganske som i et almindeligt tekstbehandlingsprogram. Teksten kan centreres, venstre - eller højrestilles, den kan vises i 3D, med skygge eller i outline, nye fonte og størrelser kan hentes og det er her symbolerne vælges, hentes og placeres.

## En ny verden - wipes

Det mest interessante ved Scala 500 er den måde billederne, sym-

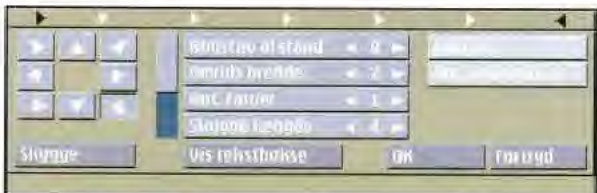




Her er listen over billederne i manuskriptet, samt de knapper der henter, sletter og starter produktionen.



Wipes betyder overgange og Scala 500 giver på en utrolig nem og logisk måde mulighed for at opbygge skærbilleder, som så kan afløse hinanden på et utal måder.



Editering af tekst og symboler styres fra denne skærm. Teksten testes ind som i et tekstbehandlingsprogram, og kan centreres, venstre- eller højrestilles, den kan vises i 3D, med skygge eller i outline, og nye fonte og størrelser kan hentes.

bolerne og teksterne kan afløse hinanden på. Wipes betyder overgange og Scala 500 giver på en utrolig nem og logisk måde mulighed for at opbygge skærbilleder, som så kan afløse hinanden på et utal måder. Der kan fades, scrolles i flere retninger, billedet kan "punkteres" og meget mere. Der er 34 forskellige muligheder for overgange og herunder er der selvfølgelig også den specielle overgang som viser teksterne i et langsomt scroll enten fra oven og ned eller omvendt. Det er et meget soft-scroll, ikke noget med hakker eller andre former for ujævnheder, og hastigheden kan indstilles fra meget langsomt (1) til meget hurtigt (10) og alt imellem disse.

Når man arbejder med Amigaen og videotekstning er det vigtigt at huske, at genlock'en erstatter baggrundsfarven (farve 0) med billedet fra videobåndet. Det vil sig, at alt hvad der har farve 0 i Amigaens grafik (billeder og symboler) er gennemsigtigt og vil blive erstattet med videobilledet.

Når der i Scala500 laves et nyt blankt billede, vil dette billede automatisk få farven nul og dermed vil videobilledet få første prioritet. Det er på disse blanke billeder at rulleteksterne laves, således at videoen kører i baggrunden medens rulleteksten langsomt scroller ned over skærmen.

### Opbygning af et manus

Når en videofilm skal testes eller der på anden måde skal krydres lidt i de forskellige klip, så er det nødvendigt med en vis form for planlægning. Start først videoen (camcorder), se filmen igennem og skriv ned hvilke grafiske virkemidler der skal tilføjes. Når dette er gjort kan man starte med at opbygge de forskellige sider i Scala500. Derefter ses filmen igennem igen, symbolerne (f.eks. talebobler) placeres korrekt, og der tages tid på, hvornår de forskellige billeder skal dukke op. Nu skal der tages stilling til om det er brugeren, der skal klik-

ke et nyt billede ind eller om det er på tid. Jeg prøvede at køre kun med musen (jeg klikkede hver gang et nyt billede skulle startes), og det fungerede fint - man det kræver tilrettelæggelse. En talebobel uden nogen person virker ret komisk. Når alt er klappet kan selve optagelsen startes - der tændes for videocameraet og videobåndoptageren og genlock'en sættes på mixed og så er det ellers bare at klikke de rigtige tidspunkter og sekvenser.

### Et forfriskende pust

Scala 500 er ligesom sin storebror et yderst brugbart redskab. Menuerne er klare og tydelige og de medfølgende disketter er grafisk guf og hvis de ikke rækker, kan man jo selv lave noget i Deluxe Paint. Selve dokumentationen (som selvfølgelig er på dansk) er i den vanlige høje standard. Alt er grundigt forklaret med mange illustrationer og ved hjælp af et par øvelser guides brugeren igennem programmets mange faciliteter. En god måde at introducere programmet for nye og måske helt ukyndige Amiga brugere. Bagerst i manualen er der en oversigt over alle de forskellige billeder, symboler og fonte, som ligger på disketterne. Trods de manglende farver er det nu meget rart at kunne slå op og se hvad der byder sig.

Scala 500 og de andre programmer i denne grafiske familie (Scala og InfoChannel) er et dejligt forfriskende pust. En milepæl, som atter sætter Amigaen forrest blandt de grafiske computere. Førertrojen er bevaret endnu engang.

### En grafisk pakkedløsning.

At Scala 500 er et godt bud som tekstgenerator giver sig også udslag i det faktum at Commodore DK sammen med Digital Vision har meget fremskredne planer om en pakkedløsning, som på nuværende tidspunkt består af en Amiga 500, et genlock, diverse kabler og sidst men ikke mindst, Scala 500. Og hold nu fast: Prisen bliver under de 7.000 kr. Så kan det vist ikke gøres billigere.

Hvis man valgte også at supplere pakken med en intern harddisk og Deluxe Paint, og hvis prisen stadig kunne komme under 7.000 så er jeg sikker på at Commodore og Digital Vision ville kunne indtage video-markedet med storm. Selvfølgelig opfulgt af et massivt reklamefremstød i diverse medier.

### Fakta:

Scala 500, pris kr. 1695,-  
Digital Vision tlf. 42991133

## Vind Scala 500!

Fra Digital Vision har vi modtaget 5 stk. Scala 500, som vi hermed har den glæde at udlodde blandt vore læsere. Kan du svare på følgende spørgsmål og har du lyst til at bruge din Amiga som tekstgenerator, så send løsningen til "Det Nye COMputer" senest d. 1. maj 1992.

Spørgsmålene: (Sæt kryds)

### En genlock er:

- ☐ en biologisk låsemekanisme.
- ☐ et instrument som undersøger gener.
- ☐ et modul der kan blande videosignal med Amigaens grafik.

### Multitasking er:

- ☐ en regnearkt.
- ☐ at flere programmer kan køre samtidig.
- ☐ et flerbrugersystem.

### Wipes er:

- ☐ et nyt styresystem.
- ☐ et regneark.
- ☐ overgange mellem billeder.

Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Computertype:

Kuponen sendes til:  
**Det Nye COMputer**  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Mærket "Scala"

OBS! Det er vigtigt, at du skriver "Scala" på kuverten!





Commodore bag facaden

# "Goddag, det er Commodore"

- siger hun 800 gang om dagen

**Kig med indenfor hos Commodore - og mød et par af de vigtigste personer - receptionisten og sekretæren.**

Af Søren Gudiksen

**D**enne gang besøger vi Commodore i Viby J via fordøren, og tilbringer en stund ved receptions-skranken, hvor vi forsøger at veksle et par sætninger med receptionisten.

Men der er over 800 telefonopkald på en almindelig dag, så vi må hele tiden se os afbrudt. De mange opkald klarer hun i flot stil med: "God dag, det er Commodore", og med et smil i stemmen hver gang. Hver morgen frem til klokken 9.30 siger hun dog "God morgen, det er Commodore" - det er det, man kalder afveksling i jobbet.

## Usynlig afspærring

Ud over at passe telefonen, tager hun også imod de besøgende, der kommer ind af hoveddøren. Hvis gæsten føler sig for meget hjemme, og vader lige forbi receptionen, råber hun vedkommende an: "Hallo, du der!". Det er nemlig ikke tilladt at gå frit omkring her i huset. OK, vi stopper op og hører, hvad damen siger.

Nu vælter det ned med spørgsmål: "Har du en aftale?", "Er du forhandler?", "Har du talt med din forhandler?".

Som almindelig bruger har man ikke ikke en chance her, huset er forbeholdt forhandlere, leverandører og andre med fast mødeaftale.



Altid med et smil i stemmen... og smilet er ægte nok.

## Venligt "farvel"

I bedste fald får man lov at sidde i sofaen med udsigt over den jyske muld og hygge sig med et eksemplar af Det Nye COMputer, indtil en anden person med gode argumenter og mere tid kommer frem i lyset. Man bliver så orienteret om forhandlere, brugerklubber eller servicefirmaer i det område man bor. Med et venligt "farvel" er dette besøg hos Commodore hurtigt overstået.

## Nul "turister"

Det kunne da ellers være ganske hyggeligt, hvis hver enkelt gæst kunne få en personlig rundvisning med egen Commodoreguide, efterfulgt af en lille anretning og fri bar. Det kunne uden tvivl gå hen at blive et af Jyllands største turistattraktioner. Men sådan foregår det altså ikke! - Spar helere turen, bliv hjemme i din egen sofa og følg med i denne serie om Commodore bag facaden.

Hos Commodore koncentrerer man sig om de ca. 400 forhandlere og de 800 daglige telefoner,

show/demo-rum, indtil de bliver afhentet af en ansat. Som gæst får man ikke lov at gå alene nogen steder (det skulle da lige være på toilettet).

## Ikke til salg!

I show/demo-rummet finder man en CDTV, hele Amiga-linien og de nyeste PC-modeller side om side med et par antikviteter fra 80'erne: Commodore SX-64 og CBM-8296.

Indretningen består af et stort rundt udstillingsbord i midten og nogle fede lodrette rørstande i hjørnerne. Det ligner faktisk en lækker computerbutik, men der er ingen prisskilte og ingen butiksvinduer.

Computerne er heller ikke til salg - i hvert fald ikke til private. Kun autoriserede Commodore-forhandlere kan købe varer her, og det håndhæves meget strengt. Selv for personalet er der meget stramme regler og begrænsede kvoter. Alt dette for at beskytte forhandlerne, der jo lever af at sælge computerne.

## Gæster i snor

Hvis man ved samme besøg skal tale med flere forskellige Com-

Der er kun ca. 40 mennesker bag facaden, så man forstår godt, at de ikke har tid til at tage sig af os "turister".

## Alene på toilettet

Selv "gamle" forhandlere bliver stoppet her ved skranken, og får lov at tage plads i sofaen eller gå en runde i Commodore's



Direktørens dørvogter ser ikke særlig farlig ud.





### Nyt og gammelt - kun til pynt!

modore-mennesker, bliver man "overdraget" fra den ene til den anden, næsten som en hund i snor. Systemet er nødvendigt i et så stort hus med så megen aktivitet og i en branche med så mange nye ansigter.

Receptionen er placeret lige i

åbenbart føre til meget, men manden derhjemme er stadig den samme.

Hun påstår, at hun aldrig siger "Go'dag, det er Commodore" i sin private telefon, og i øvrigt er hun helt afslappet og ustræsset i sin fritid.



### Fra "kommandocentret" styres trafikken via elektronikken.

ler hun om til et af de godt 40 lokalnumre (incl. Sjælland), hvis det ikke er optaget.

Der er mulighed for at sætte en samtale i kø til hver. Hun kan også tænde en "besked-lampe" på de enkelte telefoner, sende en elektronisk meddelelse via CC-mail i PC-netværket eller skrive en god gammeldags gul papirlap. I nødstilfælde kan hun gribe til råbeanlægget, og eftersøge en person i hele huset. For de ansatte er det ikke let at skjule sig for hende, selv om hun sidder "klæbet til stolen".

### Alle optaget

Telefonanlægget har 29 indgående linier til de ca. 40 ansatte. Når alle linier er i brug og nogle stykker taler sammen internt, er der naturligvis ikke meget fodgængertrafik på gangene.

På sådanne dage har besøgende ikke en chance for at komme til at tale med nogen, med mindre man har en fast aftale på forhånd. På grund af telefonpresset, vælger et stigende antal kunder at sende fax til et af Commodore's tre fax-numre eller elektronisk post over PC-netværket.

### Bruger millionerne med venstre hånd

Man fatter næsten ikke, at de ansatte får tid til at udføre andet arbejde end telefonsnak, men de har alle en række opgaver, som de ordner imens. Det gælder også omstillingsdamen her i receptionen. Hun står for kassen, og udskriver checks for mange millioner kroner årligt med venstre hånd, mens hun passer de 29 varme linier og de mange besøgende. Over 6 års træning har det kostet hende at lære denne kunst.

### Rappe svar

Der flyder mange standardsætninger ud af hendes mund: "Der er optaget, vil du vente", "Jeg har

lagt en besked", "Der bliver desværre ikke svaret lige nu", "Jeg prøver at kalde ham".

Men der kommer også mange rappe bemærkninger, f.eks. "Jeg skal nok gå ned og skruer ærerne på ham" eller "Så er det nu min ven, ta' den i kanten, han har ringet tre gange". Omgangstonen er fri og uformel. Stemningen er munter.

### Piger er bedre

Kunne en mand klare jobbet? "Ja det kunne han sikkert, men det ville nok være svært at finde én med så lys en stemme - og i øvrigt forventer kunderne jo, at der sidder kvinder i sådanne jobs".

### Brugere på linien

Kan alle ringe? "Nej, kun Commodore's forhandlere og forretningsforbindelser, men der er næsten 100 slutbrugere imellem dagligt, og dem kan jeg desværre ikke hjælpe. De bliver stillet om til sekretariatet, hvor man er behjælpelig med at finde en lokal forhandler, brugerklub eller et servicefirma."

### Væk fra mylderet

Vi smutter nu op i sekretariatet, som det så flot kaldes. Det minder nu mest om et almindeligt kontor med to smilende piger. Her er rart at være, med stille musik i gheftoblasteren, næsten ingen fodgængertrafik og ret få frække tilråb.

Vi befinder os i et forkontor til direktørens "hule". Han er ikke på pinden i dag, så vi får en snak med pigerne.

### "Det papirløse kontor"

Fra dette kontor har Commodore meget kontakt med omverdenen. Det være sig via telefon, fax, PC-netværk eller brevpost. Hver morgen dumper en postsæk ind til sortering og fordeling. Opspræt-



### En ventende gæst nyder udsigten og læsestoffet.

centrum, og området her omkring ligner af og til en hovedbanegård i mylderetiden. Herfra udgår fodgængertrafikken i 4 retninger. Nogle passerer snakkende i transportabel telefon og andre i smålb med en halv rugbrøds-mad i hånden. Men de når alle at fyre en hurtig frisk bemærkning af til receptionisten... og hun kan bestemt tåle det. Det er med til at gøre jobbet mere spændende.

### Fri mens du venter

Det sker også jævnligt, at hun bliver inviteret ud eller får pikante tilbud af telefon kunderne.

Ja - en enkelt gang var der sågar en mandsperson, der friede til hende, uden at have set "giraffen". En god telefonstemme kan

### Ønsker gult blink

Fra "kommandocentret" har hun overblik over hele firmaet. På små lamper og displays kan hun se, hvem der taler i telefon, hvem der er til møde, på toilet, til frokost osv. Hun sidder selv med pilottelefon og headset. Det kan være svært at se, om hun har en kunde "i øret", derfor ønsker hun sig et gult roterende blink, der tænder hver gang mikrofonen er åben, så de forbi passerende kan holde inde med deres halvsjofle tilråb imens. "Teknisk afdelingen arbejder på en løsning, men det er tilsyneladende en ret svær opgave - Jydsk Telefon opgav den i hvert fald", siger hun.

### Finder alle

Når en samtale kommer ind, stil-



ningen af breve, der foregår med "minirundsav" varer næsten to timer. Det er siger lidt om mængden.... og så snakker de om "det papirløse kontor" i reklamerne.

Hver uge tikker der over 100 meter papir ud af faxen. En stor del i løbet af natten fra USA, Tyskland, Japan osv. "Der ligger ofte 20-30 fax'er i bakken om morgenen" siger direktionssekretæren.

Men der foregår også en masse kommunikation over PC-netværket, internt og med forhandlere samt serviceværksteder. Så vi er måske på vej mod "det papirløse kontor", selv her hos Commodore.

## Læs dit blad!

I postsækken finder man også alle tænkelige danske og udenlandske computer-magasiner, bl.a. Det Nye Computer, der er et af de mest populære.

En del ansatte hos Commodore får faktisk penge for at læse blade i arbejdstiden.... ingen er dog blevet fyret for ikke at have gjort det, endnu.

## Udstyret i orden

Pigerne har hardwaren i orden. På terminalbordene finder man Commodore PC-286, Amiga-3000 m. AT-kit, to 24-nåls bredvalsede Nec printere, en almindelige laserprinter og en PostScript laser. PC'eren og AT-kit'et er via netværkskort koblet på PC/Novell-netværket. Amiga-3000 delen er tillige koblet på et Amiganetværk, der kører på samme kabling rundt i huset.

Softwaren er også i top. Pigerne bruger Professional Page, Dantekst Unikum, DSI-tekst, Works og CC-mail som de vigtigste værktøjer.



Bemærk at Amiga 3000 har taget en bid af æblet!

## Hvem var det?

Direktionssekretæren tager telefonen og udbryder "Hva' siger du så din sure gimpe?"... og lidt senere "Hva' vil du nu?"... det var en interne opringninger.

Hemmeligheden ligger i det lille display øverst på telefonen og den i øvrigt ret frie omgangstone i huset.

## Liste over danske computerklubber

Men masser af brugere får også anvist nærmeste forhandler eller serviceværksted her. De søges i en database via bynavnet og

postnummeret. "Vi har også hjulpet mange mennesker med en adresse på en computerklub, hvor de kan dele deres erfaringer med andre computer-interesserede" siger den anden.

## Nye klubber

Hvis nogen har startet en seriøs computerklub, var det måske en idé, om man indsendte en kort beskrivelse af aktiviteterne til:

Commodore Data A/S  
Jens Juulsvej 42  
8260 Viby J  
att. sekretariatet

Husk at oplyse om formand,

klubadresse, telefon og træffetid. Ingen klub kommer med på listen, før den selv har godkendt det.

## Vi fortsætter

Denne serie fortsætter i næste nummer, hvor vi besøger en ny spændende afdeling, der også har meget kontakt ud til omverdenen. Følg med her - der er nye tilgange på vej fra Commodore.

## Commodore bag facaden



Direktørens pind er lavet af spånplade med ædelt finér.



"Farvel, det var Commodore" - en arbejdsdag er slut. Hjem til et hvil, imorgen truer 800 nye telefoner.



# Commodore MPS 1224Color

## Danmark's hotteste printer tilbud.

### Indsend kuponen eller ring og få din nye printer til Danmark's bedste pris !!



- Specs: 24 nåls, bredvalset (A3) farve matrix
- Udskrivning: Over 220 tegn i sekundet
- Emulering: Epson, Nec, IBM proprinter, Ansi, IBM-agm
- Horizontal opløsning: 60, 80, 90, 120, 240, 360 dpi
- Skrifttyper: 12 forskellige skrifttyper indbygget
- Papir bredde: Fra 100 til 410 mm (4" til 16")
- Papir fremføring: 2,2" i sekundet
- Antal gennemslag: 1 original og 2 kopier
- Støjniveau: Under 55 db
- Interface: Parallelt Centronics og Serielt RS-232 c
- Farvebånd: Rækker til over 2.5 millioner tegn
- Mål: 595 x 370 x 120 mm
- Vægt: Ca. 12 kg

Før:  
**9895,-**

NU:  
**4095,-**  
Excl. moms.



**JA TAK** Jeg vil gerne benytte mig af tilbudet, og straks have tilsendt en printer til den fordelagtige pris.

Firma: \_\_\_\_\_

Navn: \_\_\_\_\_

Adrs: \_\_\_\_\_

Postnr: \_\_\_\_\_ BY: \_\_\_\_\_

  
**INTERACTIVISION**  
Hovedgårdsvej 4 - 8600 Silkeborg

Ordre telefon: 86-802700 Fax: 86-800692



# Brug dit modem!

**Velkommen igen til modem-verdens fantastiske verden - her finder du lidt tips og gode råd til når du skal til at bruge dit modem for alvor.**

Af Bo Bendtsen

**F**or i det hele taget at komme i gang med at sende data over telefonnettet, så skal du have fat i et modem. Anskaf dig et modem, bare et 2400 baud modem er rigeligt til vores formål, du kan få et helt nyt for omkring 600-800 kroner, og husk bare at når et modem er eksternt (altså i en kasse for sig selv), så passer det både til Amiga og til andre COMputere, PCere osv.

Det næste problem du nu står overfor, er at du ikke har noget ordentligt software at bruge til modemmet. Men slap af, ingen dyre investeringer kræves til formålet.

Alle de bedste modemprogrammer er faktisk PD og ganske gratis. Til Amigaen findes der et hav af muligheder. Nogle af de bedste er JrComm, Ncomm, AZoomm.

For at få de rigtige farver og fonte, så skal du lige vide at næsten alle BBS'er kører med IBM tegnsæt, så dine æøååÆØÅ'er skal måske rettes ind til de rigtige. Har du slet ingen software, så prøv at find en sysop i nærheden af dig selv og skriv en besked til ham om han ikke gider kopiere den til dig, hvis du lige kommer forbi. (se fig. 1)

Prøv f.eks. først det program der hedder JrComm, og som faktisk kan alt det som et terminalprogram skal kunne. Når du nu skal hente en fil hjem til din egen COMputer, skal du vælge en metode at overføre dataene på, det kaldes en protokol. Er der en der spørger dig om dit modem kan køre XModem, så er du blevet så meget kloge og siger at XModem er jo bare en måde at overføre dataene på og det kan alle modems. Den mest brugte protokol er ZMO-



Et farvel-billede fra et BBS...

DEM, der selv finder ud af at overføre filnavne, og som kan overføre flere filer efter hinanden; brug altid denne! XModem kan volde problemer med filstørrelserne, hvilket vil resultere i at de filer du henter ikke virker.

## De fire grundelementer

At sende filer er ikke det hele, et BBS består nemlig som regel altid af 4 grund-elementer: En Hovedmenu (se fig. 2), en filmenu, en brevmenu og en bulletin-menu. Du kan skrive beskeder til andre brugere på BBS'et, og som noget helt nyt, kan du på nogle BBS'er snakke online med andre brugere. F.eks. DAN BBS, hvor det bliver oplyst til andre brugere om hvem som er kommet på, og man kan så kan trykke % og C for at sidde og skrive til hinanden, så de andre kan se det med det samme. Her kan vi så sidde på alle de 3 linier der er på DAN BBS'en lokal altså en rigtig gang multichat med 4 personer på en gang (se fig. 3).

En bulletinmenu er en slags

opslagstavle, hvor du kan få information og læse nyheder osv. alt efter hvad den enkelte sysop interesserer sig for.

Tilbage til selve de danske BBS'er. AMIGALST (se fig. 1) er en tekstfil man kan hente hos DAN BBS som bliver opdateret hver gang der kommer nye systemer. Der kan du altid finde et BBS der ligger i nærheden af dig selv, så vi ligesom kan begrænse dine forældres vredesudbrud og tru-en-med-klø lidt, når de ser den mere end opsvulmede, syge telefonregning, bare fordi du har sidet et par uger og ringet rundt...

## Her er en lille huskeliste:

**REGEL 1:** Fortæll ALDRIG dine forældre, at du har købt et modem og demonstrer det aldrig for dem, selvom du nu synes det er geni.

Ring helst når de ikke er hjemme - kommer de uventet hjem, så sluk for modemmet, selvom du laver noget vigtigt, tænk på med frygt i hjertet, at de hellere end

gerne vil plukke deres kæreste lille barn for dets sidste sparepenge.

**REGEL 2:** Har de lugtet lunt, så nægt alt, sig til dem at der må være sket en fejl hos J/KTAS og få dem til at ringe til 0019 og klage over regningen.

**REGEL 3:** Ok, ok, tænk dig om og prøv at ringe i det billige tidsrum, som er mellem 19.30-08.00 og hele søndagen.

For lokale opkald koster det ca. 9-10 kr/time, regionstaksten er ca. 14 kr/time, vel og mærke efter 19.30. Så helt dyrt bliver det da ikke for dine forældre, men du kan jo være ligeglad - det er jo ikke dig der skal betale. Så den dag du ser et brev fra J/KTAS, så skynd dig over til nogle af dine venner og ring hjem og sig du først kommer sent hjem eller allerbedst: sover derovre.

## Up- og Download

Tilbage til det seriøse. De fleste BBS'er har noget man kalder et upload/download-ratio system.

Det foregår sådan at systemerne holder øje med hvor meget du





**Figur 2:** Firehoved-elementer Eet BBS består som regel altid af fire grund-elementer: en hovedmenu (billedet), en filmenu, en brevmenu og en bulletin-menu.

henter og hvor meget du giver (altså ligesom i Bibelen). Her er det bare ikke Gud der holder øje med dig, men et Computerprogram. Det betyder at engang imellem bliver du nødt til at finde nogle programmer frem som ikke findes på pågældende BBS, og sende dem op med modemmet, så du igen kan hente flere programmer hjem til dig selv. Nogle steder kan man dog opnå fri download ved at indbetale rent symbolske beløb i forhold til hvad J/KTAS tjener på sagen, peanuts kalder vi det.

## Hvilke programmer kan man hente?

Lad os se lidt på hvilke programmer man så kan hente på sådanne BBS'er. Et BBS indeholder kun public domain programmer, men husk at PD programmer som regel er de bedste, og mangler du et eller andet utility kan du næsten altid finde det på et BBS.

Der ligger også masser af hjælpe dokumenter og spilletips, printer-utilities, osv. osv. Du kan også altid få hjælp til et problem, ved at skrive i en echomail konference, så flere tusind kommer til at læse dit brev. Alt dette bare ved at have et modem. Jeg håber du nu forstår hvad du går glip af ved bare og sidde og spille.

## Nyeste antivirus

Den nyeste viruskiller kan altid hentes på DAN-BBS (fri download), og kaldes TNS\_ (og så årstallet og uge-nummeret).dms. så hvis vi f.eks. er i uge 4 (se i en kalender), så ringer du til DAN-BBS, går ind i DAN-virus-sektionen, og skriver TNS\_9204.dms-92 for året og 04 for uge-nummeret.

Problemer i forbindelse med TNC\_92XX.dms SKAL rettes til DAN\_BBS, hvor der er flere eksperter, der kan hjælpe.



**Figur 3: Online-snak**  
Som noget helt nyt, kan du på nogle BBS'er snakke online med andre brugere. F.eks DAN BBS, hvor det bliver oplyst til andre brugere om hvem som er kommet på, og man kan så kan trykke % og C for at sidde og skrive til hinanden, så de andre kan se det med det samme. Her kan vi så sidde på alle de 3 linier der er på DAN BBS'en lokal altså en rigtig gang multichat med 4 personer på en gang

## SPECIAL-TILBUD

På DAN BBS kan du slippe for at uploade nogle programmer overhovedet, ved at benytte dig af supertilbudet, der kun gælder for DNC's læsere, ved at indbetale sælle 40 kroner på vores girokonto inden 1. april. Bare tænkt på alle de penge du sparer på telefonregningen ved at slippe for at uploade programmer og samtidig får du adgang til en masse ekstra menuer og områder. plus mere onlinetid pr. dag i et halvt år: DAN BBS

Bo Bendtsen  
Kastanie alle 14  
2620 Albertslund  
Giro: 2 56 37 03

## Figur 1: Amiga BBS's i Danmark

BBSnavn	Tlf.num	Baud	Tider	Disk	BBS	Sysop
Albatros	86483551	24	0000-2400	49M	PAR	Christian Eskesen
Amiga C. Excl.	46789734	24	0000-2400	105M	PAR	Karsten Bo Maltén
CompuLine	31101254	24	0000-2400	170M	REM	Thomas Wilhelsen
Cool BBS	42848596	96	0000-2400	140M	PAR	Henrik Cool
Cyberlink	97142830	24	0000-2400	62M	XEN	Michael Hansen
DAN BBS 1	42643827	Dual	0000-2400	500M	REM	Bo Bendtsen
DAN BBS 2	43628230	24	0000-2400	500M	REM	Bo Bendtsen
DAN BBS 3	43623990	24	0000-2400	500M	REM	Bo Bendtsen
DLG prof.	86109876	Hst	0000-2400	65M	PAR	Stig Poulsen
Doom AmigaBBS	43716883	24	0000-2400	140M	PAR	Bjarke Oerbeck
Digit.Matrix	56148887	Dual	0000-2400	240M	PAR	Per Kongshammer
Eurobeat BBS	31759110	24	0000-2400	120M	XEN	Chr. Johansen
Formula II	43432463	24	0000-2400	105M	PAR	Flem. Lindeblad
Genius BBS	75410092	Hst	2100-0700	85M	PAR	Torben Jorgensen
HACK	97222898	24	0000-2400	80M	PAR	
PDDK BBS	86243992	24	0000-2400	65M	BPC	
Pic A sound	39277807	24	0000-2400	48M	EXP	
Saga	31163217	Hst	0000-2400	82M	PAR	Per Hansen
TheDocum.BBS	75586641	Hst	0000-2400	88M	SBB	
Unity Fields	58502169	Hst	0000-2400	82M	PAR	Soren Larsen
Zigma BBS	46326633	Hst	1600-0600	105M	SBB	

## Tegnforklaring:

Dette er en liste over gratis Amiga BBS'er i DK - hvis det afsløres at der tages penge for at være medlem eller på nogen anden måde brugerne tvinges til at betale, fjernes de øjeblikkeligt fra listen.

Folk der sælger illegale piratkopier m.m. vil også blive fjernet fra listen med det samme.

\* = midlertidigt lukket

+ = Ændret siden sidste liste

Baud: 3=300, 12=1200, 24=2400, Dual=v32+Hst, Hst=14400 (Hst, Dual og v32, kan også køre 1200/2400 baud)

Co: Computer type: A5=Amiga 500, A1=Amiga 1000, A2=Amiga 2000, A3=Amiga 3000, PX=IBM PC XT, PA=IBM PC AT

Disk: Disk space: 1Drv=1 880kb drive, 2Drv=2 880kb drive etc. 20M=20 Megabyte, 100M=100 Megabyte

BBS = BBS program: BPC=BBS-PC, PAR=Paragon, ATR=Atredes QBB=Quickbbs, OPU=Opus, TAG=Tag-BBS,

CST=Custom BBS WIL=Wild Cat, REM=RemoteAccess, PCB=PC-BOARD SBB=SuperBBS, EXP=Ami-Express,

XEN=Xenolink

Denne liste må selvfølgelig kopieres såfremt der ikke ændres i den. Du må ikke under nogle omstændigheder, bruge denne liste som grundlag for at lave en ny liste, og ellers gælder de sædvanlige copyright-regler for denne liste.

Optagelse paa listen foregår således:

Skriv en besked til Bo Bendtsen enten på DAB 42643827 eller send en matrix til mig node 2:231/111, hvori du angiver fil, oplysninger: BBSnavn, telefonnummer til BBS, Max baud, online tider mandag-torsdag og fredag-søndag, hvilken computer du har, hvor mange drev eller megabyte du har til rådighed og hvilket BBS program du benytter. Nyeste version af denne liste kan altid findes hos DAN BBS under filnavnene: AMIGALST.TXT, AMIGALST.ZIP, AMIGALST.LZH

Er der nogen der har nogle forslag til at forbedre listen bedes du kontakte Bo Bendtsen paa DAN BBS.



# Spectrum Holobyte og CYBERSTUDIO

**Virtual Reality kan også spilles af flere personer på een gang. DNCs mand i "Staterne" har kigget nærmere på "Cyber-studio" - et VR-system, som giver flere spillere mulighed for at besøge den samme "virkelighed".**

Af Marshal M. Rosenthal

**D**et ligner noget fra en science fiction TV-serie fra 50'erne eller fra "Twilight Zone": Mennesker iført mærkelige klædninger, med hjelme på hovederne og behandskede hænder. De vrid sig i det indre af underlige maskiner. De ser ind i en anden verden - andre verdener! De ser ting, ingen andre kan se, og gør ting, ingen andre kan gøre. Men det er ikke fantasier, skabt af en forfatter eller en filminstruktør. Det er virkelighed. Kunstig Virkelighed - eller Virtual Reality. Det er CYBERSTUDIO.

## Virtual Reality er blevet virkelig

Vi har alle lært at leve med lyden af reklametrommerne. En masse ting, som lyder fantastisk spændende - men som desværre ofte viser sig at være skuffelser.

Vi, der bruger computere, især Amigaen, er blevet kræsnere. Vi kender kraften i silicium-chip'en, og vi forventer at se vidundere. Så vi ser med skepsis på nye computerprogrammer. Eller når vi hører om en ny form for underholdning, som bruger Virtual Reality. Her hører vi reklametrommerne igen. Spil, som omgiver os og anbringer os i en kunstig verden, er ikke nogen nyhed. Science-fiction forfattere har talt om denne form for underholdning i årtier.

Virtual Reality er blevet virkelig med Virtuality, som vi har skrevet så meget om her i bladet, og som var på DNC's Amiga Expo '92-udstilling. Og med tilkoblingen af et af de største softwareproducenter, Spectrum Holobyte, begynder begivenheder (og spillene) at tage fart!

## Kan reagere overfor andre spillere

Virtuality skal give spillerne mulighed for at se, føle, reagere på og kommunikere med andre spillere i det kunstige univers eller overfor computeren.

Spillerne bliver udstyret med en hjelm, som dækker hovedet. Hjelmen er forsynet med LCD-skær-

me foran øjnene og lyd i CD-kvalitet til ørerne. Ved hjælp af en mikrofon kan spilleren kommunikere med andre spillere. Ved hjælp af handsker, udstyret med følere får spilleren mulighed for at "berøre" objekter i spillets verden.

Mens skaberen er W. INDUSTRIES (fra England), er det nu Spectrum Holobyte, som har fået

licens til at udvikle spil til systemet i USA.

## Er du træt af din sofa?

Den første større installation bliver i Seattle, Washington", fortæller Tom Byron fra Spectrum Holobyte. Det bliver i en spillehal, hvor seks enheder bliver koblet sammen. Derefter sættes der på natklubber og andre "in-steder".

Byron fortsætter med at fortælle om de to første spil, som bliver tilgængelige. Ingen af dem kommer fra Spectrum Holobyte.

"EOREX er i første-persons perspektiv", siger han. "Du skal følge og fange fire forskellige modstandere, i hver sin farve."

## Jorden forsvinder under fødderne

"DACTYL NIGHTMARE er meget fængende. Det foregår på fire forskellige niveauer. Du befinder dig på det ene niveau, mens dine modstandere er på de andre. Du er nødt til at bevæge dig mellem niveauerne for at finde og nedkæmpe dem. Det, der gør spillet specielt, er skiftet i perspektiv. Vent bare til pterodaktylen løfter dig, og du ser jorden forsvinde under dine fødder!" Byron nævner også en svævefly-simulator vi kunne fåes til den siddende udgave af systemet (men det bliver nok de rigtige fly-simulatorer, som kommer til at sluge lommepengene og fordreje hovederne på tilskuerne i spillehallerne).

## Lad os prøve det

Vi anbringer os i stå-op modellen, tager handskerne på og får den



Det store amerikanske softwarefirma Spectrum Holobyte er hoppet på Virtual Reality-toget, og er ved at konvertere deres kendte spil som Falcon 3.0 til dette nye koncept.



noget trange hjelm på plads. Et par øjeblikke senere ser vi ind i Eorex's univers. Ingen rislen ned af ryggraden af den grund. Det er et nydeligt computerbillede med samme fyldte 3-D polygoner, som vi forventer i flyve- og action-simulationer. Så drejer vi hovedet - men sceneriet skifter ikke. Vi ser bare på en anden del af det. Hej - det virker faktisk! Vi er ikke volds-fanatikere, så vi beder om at prøve Dactyls Nightmare for at få tingene sat lidt i perspektiv. Byrøn indvilliger og vi får nu mulighed for at rum og afstand med egne øjne. Vi venter, men der sker intet. Ingen kommer for at bære os væk. Lad os tage udstyret af og overveje, hvad vi har oplevet.

## Det er rumfornem-melsen som gør det

Først og fremmest byder grafik-ken ikke på nyheder. Det er ikke den mest imponerende grafik, vi har set. Den er af den slags, som vi (svinske som vi er) er blevet vant til at forvente. Og flot lyd er heller ingen nyskabelse. Selv Nintendos Game Boy har digital stereo. Det er selve den rumlige fornemmelse, som gør det - det er, hvad Virtual Reality går ud på. Det at være i stand til at "bevæge" sig fremad og se sceneriet ændre sig for øjnene af én.

Og ikke mindst det, at billedet skifter, når man drejer hovedet - i stedet for at være statisk som et TV-billede eller skærmen på et arkadespil.

Det er næste smerteligt at skulle forsøge at beskrive det. Du skal hellere prøve det selv. Men tænk på et af de arkade-racerspil, hvor der er en række skærme foran sædet. En lige frem for dig og andre på din højre og venstre side. Hver skærm viser en lille del af hvad der sker "udenfor" køretøjet. Tænk så på et tilsvarende system, blot uden arrangementet med TV-skærmene. Du drejer bare hovedet.



Virtuality bliver i USA lanceret af Spectrum Holobyte - hov! Denne maskine har vi vist set før...?

## På rette vej

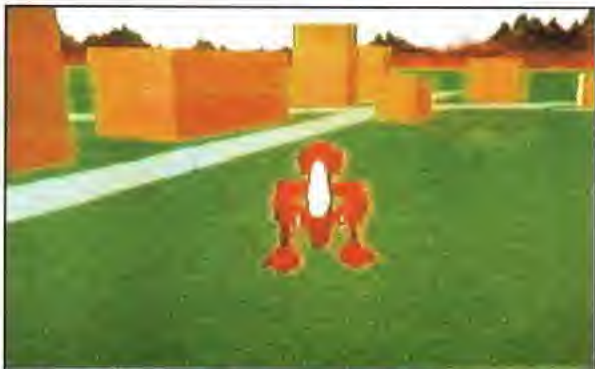
Systemet og teknologien bag det har måske en lang vej at gå på vej mod "ægte" Virtual Reality. Men det er på rette vej. Endelig.

Men hvad kan vi forvente at se fra Spectrum Holobyte, Tom? "En stor del af, men ikke alle, de nye

titler vi være baseret på spil fra vort nuværende repertoire. Vi regner med at have dem klar i begyndelsen af 1993. Iblandt dem vi være FALCON 3.0, AVENGER A-10 og APACHE AH-64. Så I kan godt begynde at forberede jer til noget action i vores ELECTRONIC BATTLEFIELD-serie."

Vi er mere end klar. Vi er ivrige.

Lige siden vi første gang stak hovedet ind i Battlezone og så den træstesløse vektorverden med tanks og kegler, har vi været klar. Og nu ser det endelig ud til, at være noget klar til os. Endelig er der en grund til at gå på indkøb.



Det er ikke den digitale stereo der gør Virtuality til noget særligt - det er selve den rumlige fornemmelse som gør det - her udmøntet i spillet "Eorex".



Det der gør "Dactyls Nightmare" specielt, er skiftet i perspektiv når pterodaktylen løfter dig, og du ser jorden forvinde under dine fødder!



20.3.92

DOBBE  
DANMARKS

Vejl. udsalg kr. 299,- (Amiga, PC, C64)

Harald Hårdtand



SILVERROCK  
PRODUCTIONS

VÆR MED TIL PREMIEREN PÅ

AMIGA  
EXPO 92

HUGO – TV-stjernen fra TV2 – og HARALD HÅRDTAND, den utrættelige forkæmper for rene tænder og frisk ånde, udkommer til din computer på Amiga Expo '92 den 20. marts 1992 kl. 12.00.

Hugo på Eventyr (del 2) indeholder skov- og flyscenen, som du kan se hver fredag i Eleva2ren. Nu har du chancen for at bevise at du kan befri Hugoline og troldebornene fra en grum skæbne hos Afskylla – hvis du altså kan styre Hugo levende igennem de 2 nye scener. Harald Hårdtand og kampen om de rene tænder er actionspillet, der gør tandbørstning til meget mere end en kedelig rutine. Du giver de ulækre monsterbakterier, der kravler rundt overalt i mundhulen, et ordentligt skud fra hoften med din tandpastakanon, når du har lokket dem frem fra deres gemmesteder.

Afløber den udfyldte kupon hos din lokale forhandler inden 15/4-92, og få 10% introduktionsrabat på spilene (max. 1 af hver spil pr. kupon!).



# BBELT S PREMIERE

20.3.92

KENDT FRA  
TV 2

## HUGO PÅ NYE EVENTYR Del 2



Vejl. udsalg kr. 349,- (Amiga, PC)



(Kryds af)

- ☐ 1 stk. HUGO på nye eventyr del 2 (skov- og flyscene)
- ☐ 1 stk. Harald Hårdtand & Kampen om de rene tænder

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr: \_\_\_\_\_

By: \_\_\_\_\_

Købsdato: \_\_\_\_\_

/

- 1992

Telefon: \_\_\_\_\_

Forhandlerstempel: \_\_\_\_\_

VÆRDIKUPON

De viste illustrationer er fra Amiga-spillene. Andre versioner kan variere.

Ved aflevering af denne kupon hos din forhandler ydes 10% rabat på ovennævnte spil indtil 15/4-92. Kun den originale kupon kan anvendes. Nærmeste forhandler henvises på tlf. 36 45 10 46.



# GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



## "Snakecharmer"

**T**ilbage igen efter en måneds pause. Flere har skrevet ind og klaget over min bedømmelse. Jeg kan desværre ikke gøre andet end at skrive ud fra min egen mening om billederne og kan derfor umuligt tilfredsstille alle DNC's læsere.

Desuden vil jeg gerne endnu engang uddybe hvad jeg mener om kopiering og kopister. Det vil i al sin enkelhed sige, at man tage et allerede færdigt billede, digitalisere det eller på anden måde for det ind i sin computer for derefter at sende det ind til Gallery. Enhvert af sådanne "kunstsværker" vil blive diskvalificeret og om nødvendigt sagsøgt.

Derfor tager jeg også visse forbehold, når jeg ud nævner denne måneds Gallery-vindere (i flertal), da jeg selvfølgelig ikke kan vide om hvert enkelt billede er en kopi. Men opfordrer endnu engang til læsernes ærlighed & samvittighed så vi forhåbentlig i fremtiden kan få et tilfredsstillende Gallery for alle parter.

**Rikke Villadsen**  
**Vorbjergbakken 18**  
**8240 Risskov**

kommer ind som en klar nummer et med billedet "Snakecharmer". Fine klare farver, gode overgange i

skygger. Let og luftigt billeder, men hvorfor skal din signatur være. Så fremtrædende? Personligt synes jeg det ødelægger den lyse stemning, men det er virkelig at gå i petisserer.

Jeg kan se du er blevet inspireret af Botticelli's "Venus", hvilket jo ikke er nogen dårlig kilde.

**Sigurd N Kristiansen**  
**Rosenborgsgatan 22**  
**7014 Trondheim**  
**Norge**

får en 2. plads med sin fine hånd i billedet "Reach Out". Igen nogle meget flotte overgange i farveblandingen, samt flot anatomisk realistisk.

**Jakob Steffensen**  
**Kildebakkegårdsallé 55**  
**2860 Soborg**

vinder ved hans utrolig fine streg, samt motiv. Der er noget middelalderligt over billedet "Ahasian Stalker". Den er næsten for perfekt til at være virkelig, men det må jeg ikke sige. Flot er den i hvert fald.

**Jan Fjordside**  
**Stationsgade 16**  
**8240 Risskov**

og

**Peter Jariak**  
**Snerlevej 54**  
**3000 Helsingør**

får hver tilsendt 100,- får henholdsvis "Pain" og "Kalmar". Jeg håber sandelig ikke det er et selvporetret Jan har lavet. Den hovedpine er vist mere end tømmermænd.

"Kalmar" har nogle flotte flader med dejlige mørke skygger. Det må være skønt at arbejde med så konkrete ting som sort/hvide linier som der er i den arkitektoniske borg.

**André E Eide**  
**Just Brochsgate 1C**  
**2300 Hamar**  
**Norge**

blev inspireret af sidste måneds vinder og sender hermed sin udsigt fra fjeldet!

**Rune Degett**  
**Kalmargade 53**  
**8200 Århus**

havde sendt en masse forskellige forslag ind for billedet "Crazy Breeze". De færdige var i gråtoner og med mange flere detaljer, men jeg foretrak den enkle med knald på farverne.



**Det var en positiv overraskelse for Marlene, da hun denne måned fik stakken af indsendte arbejder.  
Læserne havde oppet sig!**



**"Reach Out"**



**"Athasian Stalker"**



**"Pain"**



**"Kalmar"**

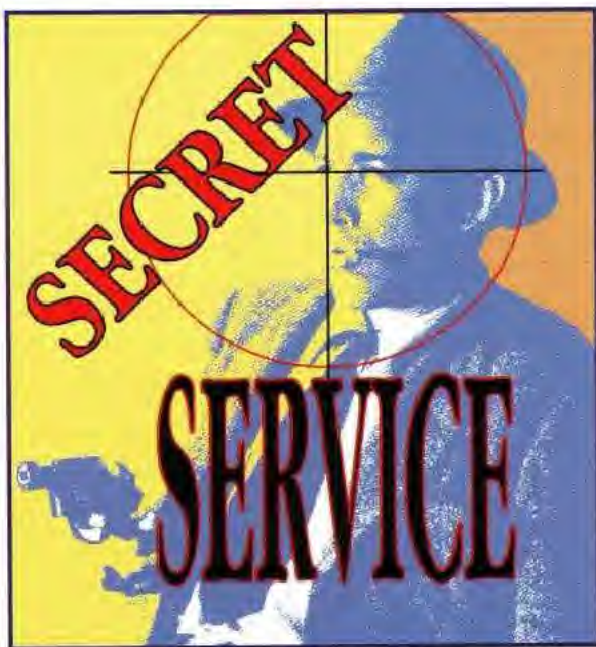


**"Sunset4"**



**"Crazy Breeze"**





**Har du problemer med de slime-  
de aliens, den ildspyende drage  
eller alle de andre fjender, man  
som spiller må døje med? Vi giver  
dig en bunke tips til, hvordan du  
vinder...**

## KINGS QUEST V

Sidste del af løsningen til den foreløbigt sidste del af sagaen...

Når du kommer tilbage, hvor du startede fra, skal du gå hen til den gamle mands hytte. Ring med klokken, og han kommer ud. Han er desværre temlig tunghør, men giver du ham konkylien, kan han bruge den som hørørør, hvilket gør kommunikation temmelig meget nemmere. Han skulle nu gerne sørge for, at du bliver eskorteret til Mordrocks ø. Tag den døde fisk som ligger på stranden og gå op af trappen. Du står nu foran broen, der fører hen til trolldamens slot. Inden du fortsætter er det en god ide at bruge den krystal (som du fandt i isdronningens hule) på de to stendragere som bevogter indgangen. Fortsæt nu op mod slottet. Du kan desværre ikke komme helt hen til hoveddøren, så istedet skal du gå til venstre bag om slottet, hvor du finder en rist. Brug din jernstang til at åbne den med og kravl ned. Du befinder dig nu i en labyrint. Gå lidt rundt i labyrinten og efter et stykke tid vil du møde et underligt monster (er monstre ikke altid underlige? - Red.) Giv tamburinen til monsteret og du får en hårnål til gengæld. Hvilket bytte...

Fortsæt rundt i labyrinten og du vil snart finde en dør. Brug hårnålen til at åbne den med og gå ind og op af trappen. Undersøg skabene og tag den pose ærter, du finder der. Gå nu ind i køkkenet og snak med pigen. Fortsæt gennem rummet med det mystiske orgel og gå ind i Mordrock's spisesal. Her bliver du angrebet af et blåt monster, der smider dig ned i slottets fængselscelle. Fortvivl ikke!

Undersøg istedet musehullet, hvor der gerne skulle ligge et stykke ost. Brug fiskekrogen til at få det ud med. Efter et stykke tid kommer prinsessen og hjælper dig ud. Følg efter hende, og du er snart tilbage i slottets køkken. Gå igen ind i spisesalen og når uhyret igen slæber sig afsted imod dig, skal du kyle ærterne efter det. (Forhåbentlig har du savet for nylig, for det er ret svært at få ram på det forp..... uhyre!)

Når og hvis det lykkedes for dig, fortsætter du ind i det næste rum og går op af trappen. Herefter går du til venstre ind i Mordrocks soveværelse. Hvis katten ikke er her, går du ud og ind igen. Når katten endelig befinder sig der, kaster du fisken hen til katten og propper katten i sækken (bemærk ordspillet!)

Gå nu ind i Mordrocks bibliotek og læs lidt i den bog, der ligger på skri-

## CONQUEST OF CAMELOT

Har du problemer med at gætte gåderne ved Glastonbury Tor, er nogle af svarene her, fløjt hertil fra Kim Larsen i Skælskør.

Til gengæld sender vi en spilpræmie.

*"Three lives I have, Gentle enough to soothe the skin. Light enough to caress the sky. Hard enough to crack rock."*

- Water

*"Lighter than what I am made of, More of me is hidden than is seen."*

- Iceberg

*"When I am filled I can point the way, when I am empty nothing moves me. I have to skins one without and one within"*

- Gloves

*"If a man carried my burden, he would break his back, I am not rich, but I live silver in my track."*

- Snail

*"My life can be measured in hours, I serve by being devoured. Thin I am quick, fat I am slow, wind is my foe"*

- Candle

*"To unravel me you need a simple key. No key that was made by locksmiths hand, but a key that only I will understand"*

- Riddle

*"Weight is in my belly, trees on my back. Nails is in my ribs, feet I do lack"*

- Ship or Boat

*"If you break me I do not stop working. If you touch me I may be snared, if you loose me, nothing will matter"*

- Heart

*"I turn you around once. What is out will not get in. I turn you around again. What is in will not get out."*

- Key or Lock

*"I am only useful when I am full, yet I am always full of holes"*

- Net or Sewer

*"You can see nothing else when you look in my face, I will look you in the eye, and I will never lie."*

- Mirror

*"I drive men mad for love of me. Easily beaten. Never free"*

- Gold

*"When I set loose I fly away. Never so cursed as when I go astray"*

- Arrow or tongue

*"When young, I am sweet in the sun. When middle-aged, I make you gay. When old, I am valued more than ever"*

- Wine or grape

*"I am always hungry, I must always be fed. The finger I lick will soon turn red."*

- Fire or Flame

*"Each morning I appear to lie to your feet. All day I follow no matter how fast you can run, yet I nearly perish in the midday sun."*

- Shadow

*"Bright as diamonds, loud as thunder. Never still, a thing of wonder"*

- Waterfall, Ocean, Sea or Wave

*"You heard me before, yet you hear me again. Then I die, till you call me again. What am I?"*

- Echo

*"Lovely and round, I shine with pale light. Grown in darkness, a lady's delight"*

- Pearl

*"Until I am measured, I am not known. Yet how you miss me when I have flown."*

- Time

*"All about, but cannot be seen. Can be captured but cannot be held. No throat, but can be heard."*

- Air or Wind

*"I am seen in the Water if seen in the sky. I am in the rainbow, a jays feather and lapis lazuli."*

- Blue

*"I go around in circles but always straight ahead. Never complain no matter where I am led."*

- Wheel

*"At the sound of me, men may dream or stamp their feet. At the sound of me, women may laugh or sometimes weep"*

- Music or song

vebordet. Nu skal du bare vente. Efter et stykke kommer nemlig Mordrockind, og lægger sig på sengen i soveværelset. Når han falder i søvn, sniger du dig ind i soveværelset og snupper hans tryllestav. Skynd dig ud og ind i laboratoriet. Gå op ad trappen og hen til den mystiske maskine.

Læg din egen tryllestav på den ene plade og Mordrocks på den anden. Efter kort tid er Crispins gamle tryllestav genopladet! Hurra! Skynd dig imidlertid at tage din egen tryllestav - alt det spektakel maskinen har lavet har nemlig vækket Mordrock, som nu står i laboratoriet og øver sig i at se sur ud. Han klarer det temmelig godt...

Gudskelov kommer Cedric i vejen for Mordrocks spell. Når Mordrock forvandler sig, skal du selv bruge tryllestaven for at modvirke hans træk. Først skal du forvandle dig til en tiger, dernæst til en kanin, så til et desmerdyr og til sidst skal du kreere

et mindre skybrud over dit eget hoved. Det skulle være det, og så er det bare at læne sig tilbage og se den endelige slutning.

## BARDS TALE III

Kasper Hansen fra København S er manden bag dette smarte tips til C-64.

Tryk U når barden sidder og spiller lut. Tryk på Transfer Character og vælg af overføre fra III'eren. Nu vil computeren bede dig om at sætte din karakterdiskette ind i diskrevet, men istedet for den rigtige kan du sætte en hvilken som helst anden diskette i. Efter det skulle der stå en masse underlige navne på skærmen, og du skal vælge så mange du kan. Start spillet op igen og vælg personerne med de mærkelige navne undtagen een; hans plads skal nemlig fyldes ud af een fra dit "rigtige" spil. Giv alt guidet og våbne til denne spiller, og du er nu så rig, at penge ikke længere er noget problem!



## MURDER

Selvom der er 3 mill. løsninger i dette spil, forhindrer det ikke Rune K. Madsen fra Skjern i at sende os nogle generelle tips:

Når spillet begynder (efter at du har valgt dato), står du inde i rummet med den myrdede person. Skynd dig at finde ud af på hvilken måde han/hun er blevet myrdet. Derefter følger du efter den person, der helt sikkert skynder sig ud af rummet, og venter på at han/hun lægger den ting, han/hun bærer på. Hvis det er et potentielt mordvåben i denne sammenhæng (man kan f.eks. ikke skyde nogen med et slips!) arresterer du personen!

Lidt mere kompliceret bliver det, hvis flere personer går ud af lokalet på samme tid, men følg den, der har et brugbart våben.

Vil du ikke ødelægge det hele, er det en god ide at starte efterforskningen med at udsperge dem, der arbejder i huset om ejer-ejerindens forhold til forskellige personer. Bliver penge, diskussioner eller fjendskab nævnt, skal du notere det ned. Husk at checke alle arvingernes forhold til afdøde. God jagt, Sherlock!

## TV SPORTS BASKETBALL

Martin Brylet fra Gudhjem fortæller her, hvordan du kan skabe et hold, der kan få Harlem Globetrotters til at ligne Tappernøje All-Stars! Selv vinder Martin en spillepakke.

Gå ind i League Play og start en New Season. Vælg dit hold og gå ind på Edit Team. Du finder din bedste spiller (ham med 32 point) Giv ham 1 point i Shooting, 1 i Passing, 6 i Defense, 8 i Rebounding og 8 i Quickness. Vent med Jumping, men gå ned på Save Changes. Når du vælger Edit Team igen, skulle der gerne stå Ranking: - 2 og Total 35 Pts. Fortsæt på denne måde, men husk at 44 Pts. er maksimum for en spiller! Selvom det tager tid, bør du gøre det med hele holdet. Der ER nu noget særligt ved at score fra midten!

## FALCON

Mange har opdaget, at X-Shift-Control giver dig nye skud, 8 Sidewinders og andet godt. Har du også?

## JAMES POND

Vi har før bragt tips til dette spil, men har du stadigvæk problemer skulle du prøve at trykke D. Nu skulle alle fjender og låse være en saga blott. Er det ikke nok, kan du bruge den nederste række af tastaturet til at springe direkte videre til de næste baner. Tak til Martin Sørensen fra Brønderslev.

## RAILROAD TYCOON

Det strømmer ind med tips til dette fremragende spil, og nogle af de bedste kommer fra Kim Poulsen i Fårvang.

Aktier: Når man ønsker at overtage et andet selskab, skal man sørge for at gøre det uden at det bliver nødvendigt at gøre det til dobbelt kurs. Sørg derfor for at have rigeligt med likvide midler og start med at købe, når du har råd til at købe 50% + 1 aktie mens din modstander ikke har råd til at følge med. Man kan også klare det

ved at købe lige før Fiscal Period. Der er altid en af de andre, der konkurrerer med dig i størrelse og pludselig stiger aktierne stærkt (lette penge at tjene!). Konkurrenternes aktier stiger altid, når de lige har udvidet.

På Tycoon-level køber byerne altid, når aktierne står mellem 30 og 40. Udnyt det når du udbygger.

Spillet: Brug penge på at udbygge jernbanenettet så hurtigt som muligt, da det er her de store penge ligger. Derfor bør du låne meget i starten og bygge så mange stationer som muligt.

Kør kun med post og passagerer, det andet kan ikke betale sig.

Rate War: Hvis der bliver erklæret krig mod en af dine stationer og du ikke gider at bruge kræfter på det, kan du bare bygge en ny station, og krigen er slut lige så hurtigt som den er begyndt.

Stationer: Hvis du gerne vil have en station i en by, hvor en af dine konkurrenter har en, skal du først bygge et signaltårn, derefter en station. På samme måde kan du få to stationer i samme by.

Industri: Hvis man er den ærlige type, skal man prøve at bygge industri for 30.000.000. Efter 2-4 år er kæmpe-gælden pludselig forvandlet til overskud!

Måske kunne Nordisk Fjer lære noget her.

## COVERGIRL STRIP POKER

Prøv at skrive MACHO istedet for dit rigtige navn.

## CENTURION

Christian Hansen fra Slagelse studerede over, at jeg havde problemer med at forføre Cleopatra i dette fremragende spil. Når du har erobret alt hvad der ligger over Egypten, og derfor er proconsul, går du ind i Egypten med en fuld Consular Army. Her møder du Cleopatra og her skal du gøre følgende:

Friendly, friendly, offer alliance, low

Du er nu allieret med Cleopatra, og skal foretage dig følgende, når du er i hendes sovekammer

(hmmmm....)

Warm, Gentle, Approach

Og hvis det stadigvæk har interesse, er her hvad du skal gøre for at alliere dig med nogle af de andre lande, når du er Legionnaire:

Thracia: 4200 mand, 300 heste, Diplomatic, Diplomatic, Offer Alliance, Medium

Armenia: 6000 mand, 600 heste, Diplomatic, Diplomatic, Offer Alliance, Low

Mesopotamia: 6000 mand, 600 heste, Diplomatic, Diplomatic, Offer Alliance, Medium.

Gladiatorkampene behøver ikke at være lange og kedelige. Start med at købe en stor og en lille gladiator, og træn dem begge dårligt. Start kampen med at skynde dig hen til modstanderen og slå løs på ham. Parerer han, skal du bare slå løs på hans skjold, det finder publikum vældig morsomt. Har det været en god kamp, vender du tommelfingeren op...

## LOTUS TURBO CHALLENGE II

Her er de passwords, du skal bruge:

Level 2: Twilight

Level 3: Pea Soup

Level 4: The Skids

Level 5: Peaches

Level 6: Liverpool

Level 7: Bagley

Level 8: E Bow

Du kunne også prøve at skrive:

Turpentine: Uendelig tid

Deeside: Hvis tiden løber ud, går du videre!

Dux: Et skjult spil.

## SPACE ACE II

Hvis du sidder fast i dette temmelig kedelige, men flotte spil, skulle der være hjælp på vej. Henrik og Thomas Ørck fortæller dig hvordan du kommer igennem:

- 1 (Væsner kommer løbende) Fire, fire
- 2 (Rumskibet skal landes) Op
- 3 (Overfald af kattemænd) Fire4 (Det gule monster) Op, fire, fire, venstre
- 5 (Vagtpatruljen) Højre, op, op, venstre
- 6 (Rebet) Op, højre, højre
- 7 (Hullet) Ned, højre
- 8 (Din mørke side) Højre, fire, 3 x venstre, højre
- 9 (Hovedet triller) Højre, op
- 10 (Flugt fra Borf) Ned, venstre, højre, op
- 11 (På platformen) Fire, højre, fire, højre
- 12 (Flyver i luften) Venstre, højre
- 13 (Skoven) Højre, op, højre, op, venstre, op
- 14 (Ved afgrunden) Venstre
- 15 (Afgrunden igen) Venstre, Højre
- 16 (Afslutning) Fire



## RISE OF THE DRAGON

Vi starter en ny løsning, denne gang til det virkelige flotte, men pinnligt langsomme Rise of the Dragon. Tak til David Arnholm.

Dag 1:

Tag tøj på

Se beskeden fra borgmesteren på Videophonen

Tag billedet

Tag I.D. kortet

Tag til Pleasure Dome - Baren

Snak med Manden for enden af baren (1-2-1-2)

Vis ham billedet

Snak med The Jake (1-2-1-2-1-2-1)

Tag til City Hall

Køb blomster (2)

Snak med Jenni (2-2)

Snak med Karyn i Bureau of Records (2-3)

Tag til Chen Lu's lejlighed

Kig på Videophonen (fore tal går igen - 0772)

Tag I.D. kortet i Videophonen

Gå ned i subway'en - vent 5 min.

Gå op i lejligheden igen

Brug I.D. kortet i døren - husk at tage det med.

Gå ud på toiletet

Tag plasteret

Gå ind i soveværelset

Tryk på dragens øje

Åben pengeskabet med tallet fra Videophonen

Tag til City Hall

Gå til højre ved blomsterhandleren

Gå ned af midtergangen

Gå ind bag "Keep Out"

Tal med kinseren (2-1)

Vis ham papiret fra boksen

Tag den skudsikre vest på

Tag til Pleasure Dome - Baren

Snak med The Jake (1-2-1) Vis ham plasteret

Tag hjem til Blade

Tøm skabet over vasken med nøglen fra Karyn

Tag hjem til Karyn.

Er du faldet i søvn??? Næste del næste gang.

## TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service Det Nye Computer St. Kongensgade 72 1264 København K.



# CDTV og Commodores marketingsplaner

**Consumer Electronics Show (CES), som for nylig blev holdt i Las Vegas, Nevada, kan vise sig at blive problematisk for Commodore. Her viste det multinationale selskab Philips nemlig deres IMAGINATION MACHINE.**

Af Af Marshal M. Rosenthal

**P**hilips' CDI Interactive Player giver dårlige udsigter for CDTV, om ikke for andet så på grund af Philips høje anseelse hos forbrugerne.

Commodore var også med på CES. Førstemanden i forsvaret er David Rosen, international marketingsdirektør. Eller vi skulle måske snarere kalde ham leder af angrebet. For, som I vil kunne se, er Commodore parat til en

aggressiv kamp for at bevise, at deres CDTV er den CD-maskine, man skal vælge.

## **Annoncerer til flere målgrupper**

At de mener det alvorligt, ses tydeligt ud fra en annonce, som for øjeblikket kan ses i blade over hele USA. Den pointerer forskellen på de to maskiner.

Commodore retter tydeligvis denne annonce mod de forbrugere, som i forvejen kender til computere, eftersom annoncen taler om CDI, computer access og udvalget i periferi-enheder.

Samtidig annonceres der mere generelt for CDTV i annoncer rettet mod "gennemsnitsforbrugeren". Det vil nok også være en hjælp, at prisen er blevet sænket til 799\$, da den dermed ligger 200 til 300\$ under konkurrentens pris.

For at få mere at vide får vi arrangeret et interview med David Rosen. Vi finder ham i et lille aflukke på Commodores store stand, omgivet af reklamematerialer og udmattet som man kun kan blive det på et CES show.

Han indleder med at tale om konkurrenten:

"Når Philips taler om deres afspiller, siger de altid, at 'full motion video' er lige om hjørnet.", siger David Rosen. "Men jeg må nævne, at det også er, hvad Philips sagde i 1986 - men det er stadig ikke en realitet. Og det vil heller ikke kunne findes på deres afspiller i år.

## **15 billeder i sekundet**

Rosen fortsætter: "På CDTV arbejder vi på 'AVM', Advanced Video Mode, som kan simulere op til 15 billeder i sekundet ved hjælp af kompressions-teknikker. Det skal ikke forveksles med DCTV, som vi også tænker på at udnytte i forbindelse med vores afspiller. AVM forbedrer også farvegengivelsen."

"Men lad os lige se på de enkeltprocesser, som indgår i kompressionen. Der er tre dele. For det første er der selve kodningen under indspilning - som kræver kompression. Så er der den software, som skal til for at opnå dette. Og endelig er der

dekodningen af billederne, som kræver et chipsæt i afspilleren. Det vil naturligvis forøge prisen på afspilleren."

"Det er vigtigt at forstå, at kompressionsteknikkerne endnu ikke fuldt udviklede. Det gælder endda også for komprimering af stillbilleder. Så for øjeblikket er der ingen mulighed for at opnå samme slags levende billeder, som man ser på en almindelig video-maskine."



David Rosen understreger, at CDTV's stærke sider beror på computer-aspektet, "Vi har et diskdrev, genlock og et tastatur klar, samt 'smart cards' til opbevaring af data. Og blandt programmer som SCALA og AMIGAVISION er der et stort udvalg af professionelle og kraftfulde programmer."

## **CD-drev til A500-folket**

Rosen fortsætter: "Vi er i gang med at udvide vores markedsføring til at omfatte andre dele af vores kundekreds. Vi har 3,5 millioner Amiga-brugere verden over. Og vi er interesserede i at bygge på og arbejde med denne gruppe. Det betyder, at vi også vil gøre vores CDTV-udvalg tilgængeligt for dem. Det kan vi opnå ved hjælp af vores A500 CDRom-drev, efter som 500'eren er den computer, vi sælger flest af. (Der kommer et drev til A2000/3000 senere).

"Vi regner med at udsende det på markedet i sommeren 1992. Vi har ikke fastsat prisen endnu, men den bliver særdeles konkurrencedygtig.

Der vil blive udviklet og udsendt ny og banebrydende software i alle de lande, vi betjener (ca. 20). Og vi er gået med i et konsortium i Japan, som skal markedsføre



Commodores CDTV-udvalg er nu også tilgængeligt til Amiga 500-ejere, med introduktionen af A500 CDRom-drevet.

vores afspiller dér. Der er planer om inden længe at anbringe Kenji-alfabetet i ROM i apparatet. Vi har også dannet en verdensomspændende base for software-udviklere, som skriver programmer til CDTV."

Rosen understreger, at systemets stærke sider især beror på computer-aspektet, som giver større mulighed for udvidelser og interaktiv betjening.

"Vi har et diskdrev, genlock og et tastatur klar, samt 'smart cards' til opbevaring af data. Og blandt programmer som SCALA og AMIGAVISION er der et stort udvalg af professionelle og kraftfulde programmer. Også til en fornuftig pris."

## **En rigtig computer indeni CDTV**

"Tilbage til Philips", siger Rosen: "Vores nye annoncering viser, hvad forskellen på vores og deres afspiller er. Nemlig, at vi har en rigtig computer i apparatet, som kan udvides til at være en En megabyte A500, som kan bruge enhver af de 2.500 eksisterende Amiga-programmer. CDTV kan også kobles op til et modem eller en printer. Den har muligheder indenfor musik via en indbygget MIDI-port. Og så er der vores 365-dages support-telefon og reparations-service. Vi smider tilmed også THE NEW GROUERS ELECTRONIC ENCYCLOPEDIA og LEMMINGS oven i handelen. For ikke at nævne, at vi allerede har et righoldigt udvalg af softwaretitler ude. Vi har også gjort vores oversøiske afdelinger mere fleksible. Og det er ganske nemt at opnå licens som software-udvikler. Vi prøver ikke på at blive et nyt 'Nintendo', som selv vil føre kontrol med alting.

I sidste ende skal resultatet blive, at forbrugeren indser fordelene i CDTV og handler derefter. Dette, samt vores base af Amiga-brugere, som nu også får adgang til CDRom-teknologien, skal sikre, at det kommer til at gå os godt, fremover."

Hermed er det slut med interviewet. Men det ser ud til, at Commodore gør sig store anstrengelser sig for at man ikke skal kunne sige det samme om CDTV.



Førstemanden i forsvaret/angrebet af CDTV er David Rosen, international marketingsdirektør hos Commodore. Commodore er parat til en aggressiv kamp for at bevise, at CDTV er den CD-maskine, man skal vælge.





\*\*Gælder varer annonceret i dette blad, der leveres og ikke er på oplysning. Gælder max 14 dage fra fakturadato.

**Tilbud gælder fra 28. Marts til 28 April 1992 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.**





**"Den TUNGE side". Som de eneste i Danmark  
lagerfører AW alt det spændende til din Amiga:**

## Broadcast kvalitet! GVP Impact Vision 24

- **24Bit RealTime Frame Grabber.** Indlæser 24Bit billeder fra levende videokilde, fx. kamera eller bånd.
- **24Bit Frame buffer (display).** Viser 24Bit billeder fra fx. Caligari
- **Analogt Genlock og Digitalt Genlock** Giver mulighed for overlægning af tekst og grafik med fx. Scala
- **Composite ind/ud** • Y/C ind/ud • RGB ind/ud, 15.625KHz eller 31KHz
- **Flicker Fixer**, også på 24Bit
- **Overscan** i 768 x 566 punkter
- **Picture In Picture** funktion. Se TV i et hjørne af din Amiga skærm mens du arbejder!



**Medfølgende software:**

Scala IV-24  
Macro Paint IV-24  
Caligari IV-24

**AW pris 17.475,00**

## Facts om Motorola 68040 og 68030

- 68040 processoren har 4096 bytes data cache og 4096 bytes instruction cache, 68030 har 2x256 bytes.
- 68040 har indbygget Co-processor, 68030 kræver en extern 68882 Co-processor (leveres med alle GVP Combo 68030 kort).
- 68040 har 2 nye Cache modes, Copyback og Write-Through.
- For at understøtte 68040 processorens nye Cache modes kræves OS 2.04 eller nyere. 68030 er kompatibelt med samtlige Amiga operativsystemer.
- 68040 indeholder flere end 1.2 millioner transistorer!!!

## GVP G-Force 040 Verdens hurtigste!

- Til Amiga 3000. Med GVP's G-Force 68040 kort får du verdens hurtigste A3000.
- **22 MIPS performance.** Da 040 kortet er bestykket med lynhurtig GVP 40ns. 32Bit RAM, arbejder det uden wait-states, selv på 28MHz.
- G-Force 040 kopierer hele Kickstart 2.0 ROM'en over i RAM for ekstra høj performance.
- **G-Force 040 leveres med 2MB GVP SIMM32 40ns. RAM**



- Nem og hurtig montering af RAM udvidelse til 4, 6 eller 8MB. Ved at benytte GVP SIMM 32 moduler er monteringen gjort særdeles brugervenlig.
- Mulighed for op til 24MB RAM. G-Force 040 udnytter selvfølgelig de op til 16MB der kan monteres på bundkortet i A3000.

**AW pris 20.650,00**



## Progressive 68040

- På Amiga 2000 modellen kan der monteres 4, 8, 16 eller 32MB RAM. Dette foregår nemt vha. standard 8Bit SIMM moduler.
- **Motorola opgivet hastighed: 19MIPS.**
- Nem montering af RAM til 4, 8, 16 eller 32MB på Amiga 2000 modellen. (A3000 mod. kan ikke mont. m. RAM)
- Kan også leveres til A3000, på dette kort er der dog ikke plads til RAM

**Pris fra 16.795,00**

## GVP Combo 030 Verdens bedste!

- **GVP har nu lavet verdens bedste og hurtigste 030 kort til A2000!**



- Combo 030 leveres som 25, 40 eller det **nye 50MHz** (meget hurtig!!).
- Alle Combo kort kan leveres med 52, 120 eller 240MB Quantum harddisk.
- **Verdens hurtigste SCSI controller.** Med 240MB disken opnås overførsels-hastigheder på **over 2MB/sek.**
- **Nem og hurtig montering af RAM** når du har brug for mere end de fabriks-monterede 4MB (25 Mhz; 2MB). Udvidelse til 8, 12 eller 16MB er særdeles brugervenlig, da GVP benytter sine egne 32Bit SIMM'er.
- **Mulighed for op til 24MB RAM.** Har du langsom 16Bit RAM i din A2000 i forvejen, udnytter Combo kortene automatisk denne når der ikke er mere af den hurtige 32Bit RAM.
- Med Combo 030 og harddisk monteret har du stadig alle 5 Zorro II slots samt "DF1:" pladsen fri.

**Pris fra 6.750,00**

## Fusion Fourty 040

- **18MIPS performance, clock = 25MHz.**



- Leveres med 4MB fabriksmonteret RAM (4 stk. 1MB SIMM moduler)
- Yderligere RAM monteres nemt i trin på ialt 8, 16 eller 32MB.
- Kompatibel med de fleste SCSI diske
- Leveres kun til Amiga 2000

**Pris fra 21.845,00**



# Besøg vores Superbutik i Århus - Vi har Danmarks største udvalg!

Finlandsgade 25, 8200 Århus N • Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 • Fax 86 16 61 02 • Telefon 86 16 61 11 (10 - 17)

## GVP Impact A530-HD8+



- Leveres 100% køreklar, med Workbench installeret
- A530 giver dig højere performance end Amiga 3000! Med et 40MHz 68030/68882 processorsæt er du sikret optimal ydelse.
- A530 leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 52, 120 eller 240 MB harddisk. Med 240MB Quantum harddisk overføres nemt over 2MB/sek. på SCSI bussen!!
- Nem og hurtig montering af 32Bit RAM-udvidelse - 4, 8 eller 12MB. Ved at benytte GVP **SIMM32 RAM**, har GVP gjort det let for dig selv at installere 32Bit RAM i A530-HD8+
- A530-HD8 leveres med egen strømforsyning og overbelaster ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting i at benytte den.

**Pris fra 9.950,00**

## GVP Impact A2000-HC8+

- Leveres 100% køreklar, med Workbench installeret
- HC8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) eller Maxtor harddisk på 52, 120, 240, 340 eller 500 MB 3 1/2" harddisk.



- Nem og hurtig montering af RAM-udvidelse - 2, 4, 6 eller 8MB. Ved at benytte **SIMM RAM** moduler, har GVP gjort det let for dig selv at installere 2, 4, 6 eller 8 MB FAST RAM i A2000-HC8. Med 6MB konfigurationen opnås optimal konfiguration for A2088 & A2286 brugere.

## GVP Impact A500-HD8+

- Leveres 100% køreklar, med Workbench installeret
- HD8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 52, 120 eller 240 MB harddisk.
- Nem og hurtig montering af RAM - 2, 4 eller 8MB. Ved at benytte **SIMM RAM** moduler, har GVP gjort det let for dig selv at installere 2, 4 eller 8 MB FAST RAM i A500-HD8+
- A500-HD8 leveres med egen strømforsyning og belaster ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting (fx. 68030 kort) i at benytte den.



## Amiga Warehouse tilbud i Marts måned:

A2000-HC8/52Q	3.995,00	A500-HD8/52Q	4.495,00
A2000-HC8/120Q	5.995,00	A500-HD8/120Q	6.495,00
A2000-HC8/240Q	6.995,00	A500-HD8/240Q	7.995,00

## Hovedfeatures for markedets hurtigste SCSI produkter:

- **Ny INTUITION KOMPATIBEL SCSI Installation** og 'tuning' utility indeholder bla: **ICON** og **GADGET** baseret intuition brugerflade. Bad Block Remap af harddiske. Automatisk eller manuel partitionering og AmigaDOS formattering.
- **Nem og brugervenlig installationssoftware**, nu med illustreret dansk manual
- **De hurtigste!** Selv med 1.2MB/sek. (A530 - 2MB/sek.) har din Amiga stadig 95% power tilbage til andre jobs. Den utrolige performance er opnået ved hjælp af GVP's fremtidssikrede 'VLSI' design. Dette design tillader DMA performance via unik 'Dual Port Memory' direkte til FAST RAM, uden de typiske DMA problemer ved f.eks. OverScan. Controlleren kan overføre op til 5.5MB/sek på SCSI bussen.
- **State-of-the-Art integration** pakker en højtydende SCSI controller, 8 MB Fast RAM og en 3.5" harddisk på indtil 500MB (HD8: 240MB) på et enkelt kort. **Overflade-monterede** komponenter sikrer stor stabilitet og lang levetid.
- **GVP's nye FAASTR0M SCSI-II driver** giver den højeste performance på markedet og inkluderer bla. følgende features:
- **Understøtter stort set alle SCSI enheder**, inclusive: CD-ROM, TapeStreamer, Ricoh disk med udskifteligt medie.....
- **Implementerer SCSI Disconnect /Reconnect** protokollen, hvilket tillader overlappende SCSI kommandoer at blive udført. Implementerer fuldt ud Commodores Rigid Disk Block (RDB) standard samt den nye DIRECT SCSI standard.
- **Understøtter udskifteligt medie**. Controlleren registrerer udskiftning af mediet, og informerer AmigaDOS herom. Herved sikres sikker og pålidelig drift af SCSI enheder med udskifteligt medie.
- **AutoBoot** direkte fra Fast File System = Større kapacitet
- **Nu med udvidet garanti**. Ud over den normale 1 års danske garanti, giver GVP i USA dig nu 1 års ekstra fabriksgaranti på komponenter og harddisk.

\*\*\* RING OG BESTIL EN VED DIN FORHANDLERIDAG, ELLER RING TIL Amiga Warehouse \*\*\*

Tilbud gælder fra 28. Marts til 28 April 1992 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.







# Besøg vores Superbutik i Århus - Vi har Danmarks største udvalg!

Finlandsgade 25, 8200 Århus N • Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 • Fax 86 15 61 02 • Telefon 86 15 61 11 (10 - 17)

<b>Jin Mouse</b> Jymester aut. nump. mus 275,00 Mouseholder 229,00 Mouseholder 39,00 Mouseholder 38,00 Upgrader alm. mus. 395,00 Zytur alm. 225,00	<b>Onskillerbolser, mon. til par/for. porto:</b> 1 computer - 2 enheder 195,00 1 computer - 3 enheder 250,00 Kabel til Amiga/Apple 125,00	<b>Printere:</b> IBM 1230 Amiga, 684 1695,00 IBM 1550C Amiga, 684 2995,00 IBM 1275 iPrint 1955,00 IBM 1224C 4955,00 Star LC20 1870,00 Star LC200 color 2960,00 Star LC24-200 3170,00 Star LC24-200 color 3955,00 Læve printer alle modeller Andre printere alle modeller <b>Bemærk: der følger altid kabler og driver med til alle vores printere.</b>	<b>Printer tilkøber:</b> Printerstand i regjævet plad 225,00 Printerstand i træst 50,00	<b>Printer papir:</b> 250 ark papir i endeløse bæn 40,00 1000 ark Papir i endeløse bæn 180,00 2500 ark Papir i endeløse bæn 365,00 2000 ark Miljøpapir 270,00	<b>RAM udvidelser til A500:</b> 512KB Ram udv. m. ut. bet. og vlt. 275,00 1024KB A500 AMB (i Ram) 895,00 Ramboard A500 AMB (4MB RAM) 599,00 Ramboard 512KB 999,00 Maximum 1 RAM ind. gary adaptor 1150,00 Supra RX500 m. 1MB optil 8MB 1955,00 Supra RX500 m. 2MB optil 8MB 1775,00	<b>RAM udvidelser til A2000:</b> BartDisk 2/0 MB ram udv. med dat. 1535,00 Golden Image 2MB og til 8MB 1495,00 Supra 08 MB ramkort med 2MB 1595,00 GVP 08 MB ramkort uden RAM 949,00 GVP 20 MB ramkort med 2MB 1749,00 GVP 48 MB ramkort med 4MB 2549,00 GVP 68 MB ramkort med 6MB 3349,00 GVP 88 MB ramkort med 8MB 4095,00 Megachip til 2 MB chipram 1775,00	<b>RAM udvidelser til A3000:</b> ProRAM 3000, max 64MB. 3195,00	<b>RAM kredse og moduler:</b>	<b>Combo Chipset 221</b> Combo Chipset 334 2485,00 GVP Simm 1MB 409,00 GVP Simm 2x4MB(6MB) 3995,00 512KB til Maximum, Supra A2000 osv. 4995,00 1MB i 4-1MB til Supra RX500 200,00 1MB i A2000 til Supra RX500 1495,00 2MB til A2000	<b>Revisionskredse, diverse kredse:</b> 8530 I/O kreds 140,00 Fast Agnus 395,00 Denise 365,00 ECS Agnus 595,00 ECS Denise 495,00 68010 processor 200,00 68010 25MHz Multi. Co. processor 1495,00	<b>3. omvend Samplers:</b> 8 Bx A500, A2000, A3000: 995,00 GVP D588 Digital sound sampler 845,00 Amiech Sound sampler 398,00 Højekvalitets mikrolin til din Sampler 245,00	<b>12 &amp; 16 bit Databas kvalitativ A2000/3000:</b> Samtec Industries 12 bit sampler Ring Samtec Industries 16 bit sampler Ring	<b>16 bit (DAT/IC) A2000/3000:</b> Mæstron 1395,00	<b>Scannere:</b> 0 rdsone håndscannere: 0 sides indlæs håndscannere 2395,00 Mergich Håndscanner 2650,00 ZYDEC Håndscanner 1375,00	<b>Farve håndb. scannere:</b> Sharp JX 100 270dpi, 16bit 5125,00 Sharp JX 300 300dpi, 24bit 20795,00 Epson GT 6000 600dpi, 24bit Ring	<b>SCSI Controllere:</b> GVP HCA60 A2000 1895,00 D. adapter 2000 (IDE/SCSI) 1150,00 D. adapter 1000 (IDE/SCSI) Ring Malibu Board A2000 1235,00 Nexus 2000 Controller &V 2050,00 Supra Wordbyte A2000 1295,00	<b>Strømforsyning:</b> 0 original Amiga 500 865,00 Kawai Keyboard adaptor 150,00 Supra XP500 475,00	<b>Støvhætte og beskyttelseskapper:</b> Safeskin til A500 keyboard 175,00 Safeskin til A2000 keyboard 175,00 Støvhætte til A500 i regjævet plad 95,00 Støvhætte til A500 i stof 95,00	<b>Søvhætte til A2000 i kunststofd</b> 99,00	<b>Tagelæser (digitizere):</b> Summasketch A4 5395,00 Summasketch A3 6995,00 SketchMaster A4 3895,00 SketchMaster A3 3095,00	<b>Udvidelses-kabelløser A500:</b> Bodeplay Cabinet 2450,00 Bodeplay med Malbu Board 3695,00 Multibord 1225,00 Tower kabinet stort 1800,00 Separat tastatur 895,00	<b>Udvidelses-kabinetter A2000:</b> Tower kabinet stort 1800,00	<b>Video Digitalizere:</b> Digiview 4.0 Gold 1295,00	<b>Videostryk (se også Framegrabber):</b> JCD Flicker Fixer til alle Amiger 2195,00 RGB Splitter Aut. VHS & SVHS 2395,00 Color Coder 9590,00 P&P Realtime Color framegrabber 3395,00 Level A2000 3395,00	<b>Billedbehandling:</b> Art Department Professional II 3750,00 Art Department Professional II ADPRO Conversion pak 1495,00 ADPRO Conversion pak 649,00 ADPRO Sharp JX-100 scan 825,00 ADPRO Sharp JX-300 scan 1629,00 Rasterlink 2395,00	<b>CAD:</b> DynaCAD 3095,00 PRO-Shield Personal 795,00 PRO-NET Personal 795,00 X-CAD Designer 549,00 X-CAD Professional Ring X-CAD 3D Ring	<b>Clip art disks:</b> Animal Softbox 525,00 Architectural Design Videoscape/3 Silver 275,00 Castles 295,00 Classic sort clips 325,00 Color Disk Clip Arts 445,00 Collections Softbox 535,00 E-Clips II 549,00 Exotic Cars (Lightwave) 225,00 Exotic Cars (Imagine) 225,00 Future Design Videoscape 3D/T Silver 395,00 Human Design Videoscape/3 Silver 275,00 Imagine: Map master 325,00 Imagine: Surface master 275,00 Interiors Design Videoscape/3 Silver 275,00 People Softbox 525,00	<b>Pro Clign:</b> Screenmaker 2.2 (Imagine) 395,00 Starfield 449,00 Stone Textures I 395,00 Textures City Pro 40 2488 1495,00 Textures City Pro 151 2488 725,00 Textures City Pro 151 2488 725,00 Textures City Pro 40 RAM 725,00 Textures City Pro 40 DCTV 725,00 Tiles Textures II 395,00 Wings of War (Turboviewer) 549,00	<b>Databaser:</b> Interbase 0K 495,00 SuperBase Personal II 595,00 SuperBase Professional 895,00 SuperBase Professional 4 1875,00 MicroFile 495,00 MicroFile Plus 895,00	<b>Desktop Publishing:</b> PageSetter II 725,00 PageSetter III 795,00 Pageslam 2.2 1675,00 FlexDraw 995,00 Professional Draw 2.0 1225,00 <b>Professional Draw V2.1 Dansk</b> 3495,00 <b>Pro. Page Template/Design gds.</b> 449,00	<b>Finansberegningssystemer:</b> BusyPack Bopagnings System 2495,00 BusyPack Faktura System 2895,00 BusyPack Finans System 1895,00 BusyPack Total System 3495,00 Karselsengle (se påkrævet) 449,00	<b>Fonteset, bitmap &amp; vektor:</b> Braade: Tilt, Fontpack I 949,00 Braade: Tilt, Fontpack II 849,00 CompuGraphic: Decorative serie 449,00 CompuGraphic: Design serie 449,00 CompuGraphic: Video serie 449,00 CompuGraphic: Publisher serie 449,00 CompuGraphic: font Pack 1225,00 Fantasy 3D Font 3 Silver 595,00 Kara Antimotiva 1 395,00 Kara Antimotiva 2 395,00 Kara Antimotiva 3 395,00 Kara Font Headlines 575,00 Kara Font Headlines 2 395,00 Kara Font Subheads 350,00 MI Fonts 1.1 (PPAGE) 675,00 MI Outline (PDRAW) 749,00 Personal Font Maker 695,00 Pro Fonts V1 Professional 295,00 Pro Fonts V2 Decorative 250,00 Pro Video Plus font set I 295,00 PS font pack 1 575,00 PS font pack 2 575,00 PS font pack A Pluscript 349,00	<b>Finansberegningssystemer:</b> VideoFonts 449,00 Zuma Font (1-2-3-4-5-6) etc. 295,00	<b>Gratifik:</b> Image Finder 549,00 Some generator 395,00 Sponary Animator 649,00 Vista 649,00 Vista Pro 2.0 649,00	<b>Indegraderede Software pakker:</b> Office (GD) 975,00	<b>Kommunikation:</b> A-TALK II 1140,00 Stylize 888 system 394,00	<b>Konverterings Software:</b> Cross DOS v4.0 (Amiga/MS-Dos) 195,00 Cross DOS v5.0 m. CrossPC 475,00 Dos 2 Dos (Amiga/MS-Dos) 395,00 AutoSetter (MS-DOS) 1185,00 Vecto (Trace (IFF/Vector/Gratik)) 575,00	<b>Kopi &amp; Backup software:</b> Project 2.0 475,00 Quertback V4.3 349,00 Quertback Tools 1.5 649,00 Synpro Express II m. Hardware 495,00 X-Copy II Prof. m. Hardware 395,00	<b>Matematik software:</b> Algebra Plus 1 395,00 Algebra Plus 2 395,00 Antimatic 450,00 Math Blaster Plus 425,00 Math Test 195,00 Math Talk Fractions 349,00 Math-Artition 325,00 Divisive Math 450,00	<b>Multi-medie og programmering:</b> Amiga Vision 1495,00 Canbio V1.5 750,00 Canbio: Pro pak 1 195,00 HyperBook 649,00 MediaShow 795,00 Sola Videoliter 4875,00 Showmaker 2425,00	<b>Musik:</b> AudioMaster IV 895,00 Bars & Pipes: Professional 1975,00 Bars & Pipes 965,00 Bars & Pipes: Modelling A 295,00 Bars & Pipes: Poles for tools 395,00 Bars & Pipes: Internal Sounds kit 475,00 Bars & Pipes: Creativity Kit 325,00 Bars & Pipes: Super Jam Amiga 849,00 Bars & Pipes: Multimedia Kit 475,00 Bars & Pipes: Pro Studio Kit 565,00
--	--	---	---	---	--	---	--	-------------------------------	--	---	--	---	---	---	--	--	--	---	--	--	---	--	---	---	---	--	---	---	--	--	---	--	--	---	---	---	--	---	--	--	--



**CrossDOS 5.0**  
 m. CrossPC  
 Brug din Amiga som PC.  
 Nu kan du også afvikle  
 PC-programmer og ikke  
 kun konvertere data.  
 AW pris: 475,-

**POSSO** disketteboks er lavet i støbt  
 sort kunststof, og kan sammenbygges  
 på langs og på  
 højkant. Plads  
 til 150 diske  
**149,-**

**Don't be Fooled by any  
 other Solution.**  
 1280 x 1024 Resolution.

**Uendelig lagerplads -  
 nu en realitet!**  
 Syquest's nye fremragende 88MB harddisk med udsiktelig  
 disk giver dig al den plads du har brug for til små penge.

88MB Syquest drev uden disk	4.775,-
88MB Syquest disk (rummer ca. 100 disketter)	1.175,-
Controller f.eks. GVP HC8	1.795,-

**20MB Floptical Drive**  
 Kompatibelt med både 20MB opti-  
 ske diske, 1.5MB og 880KB floppy  
 Amiga Warehouse er selvfølgelig  
 først med det nye i Danmark!!

Intropris u. disk:  
**6.025,-**

**DMI Resolver** er med en  
 opløsning på indtil 2048  
 x 2048 punkter suverænt  
 markedets bedste grafik-  
 kart. Flere softwarehuse  
 har allerede konverteret  
 deres programmer til at  
 arbejde med DMI. Resol-  
 ver er bestykket med en  
 60MHz grafik processor.  
 Det vil sige at kortet ikke  
 benytter 680x0 processo-  
 ren  
**12.475,-**

☆☆☆ Amiga 500, 2000 & 3000 ☆☆☆ Amiga 500, 2000 & 3000 ☆☆☆  
**A500 m. mus, intern diskdrev og 512K RAM** Kun 2.995,-  
**A500 plus m. 1MB ChipMEM, Kickstart 2.0 & det nye Chip-sæt** 3.695,-  
**A500 Starter Kit: KindWords 2.0, Fusion Paint, Fly Sim & m.m.** 3.795,-  
**A2000 inc. 1084S farveskærm** 8.995,-  
**A3000 - Flere forskellige konfigurationer, se hardware listen ovenfor**

**REAL 3D V1.4** er markedets mest avancerede 3D Ray  
 Tracing og animations software. Render i HAM og 24 bit  
 med texture-wrapping af IFF billeder (se de mange flotte  
 textures i listen). Legende let bruger interface.  
 Amiga Warehouse pris kun: **2.495,-**

Tilbud gælder fra 28. Marts til 28 April 1992 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.





# Spil, spil og atter spil.

## AW har danmarks største udvalg i spil til Amiga og PC

Devote Music Construction Set 2.0 775,00  
Dr. Copyist Apprentice 848,00  
Dr. Copyist DTP 1750,00  
Dr. Level II KCS 9.5 1995,00  
Dr. MRS 206,00  
Dr. Music Mouse 575,00  
Dr. Tiger cup 796,00  
Dr. X-ON 1525,00  
InterSound 485,00  
MIDI Recording Studio 375,00  
Sonic 386,00  
Steinberg Pro24 1996,00

### Programmerings-sprog:

Amiga-COMAL 2.0 incl. compiler 485,00  
Amos The Creator 595,00  
Amos Compiler 399,00  
Amos 3D 449,00  
Amos 3D 399,00  
ASM-one 695,00  
AssemPro 549,00  
Benchmark Module 2 975,00  
CapeBKR v2.5 595,00  
CapeBKR v2.5 295,00  
HISoft Basic 295,00  
Metascope 649,00  
SAS/Lattice C V.10 1875,00  
SAS/Lattice C++ 949,00

### Public Domain Disketter (kun Amiga):

Fred Fish, Panorama, Tbag, Faugh, Taffin, RPO, Amicus, Auge, Chron Conception v.11  
Public Domain Diskette - 3.5" 20,00  
Public Domain Diskette - 5.25" 16,00  
Public Domain Katalog (2 disks) 50,00

### Ray-Tracing & Animation:

3D-Professional 1495,00  
Dai 695,00  
Design 3D 495,00  
DigWork 575,00  
Draw Ad Professional 1750,00  
Imagine 2.0 3250,00  
Pagetender 3D 1200,00  
Pixel 3D v2.02 895,00  
Real 3D Turbo Pro V.1.4 2495,00  
Sculpt 3D XL 895,00  
Sculpt 3D Amiga 4D 2995,00



Kun 995,-



Kåret til verdens hurtigste af "Amiga Format"

### Kun få tilbage!

CBM MPS 1224C en ægte bredvalset 24 nåls farve DTP printer (360x360 DPI !), 220 tegn i sekundet gør denne printer til en vinder. Ring og få tilsendt prøveudskrifter. For pris 12.000,-

Nu kun 4.995,-

Sculpt Amiga 4D JR 765,00  
TurboCylinder 3.0 495,00

### Regnskab/Økonomi:

Amiga Budget DK 495,00  
Café (Kartels regnskab) 650,00  
Desktop Budget (GD) 495,00  
InterCalc 495,00  
Maximal Plus 695,00  
ProfessionalCalc 1295,00  
The Advantage 1225,00  
Professional Calc (GD) 1795,00  
Syr F4 Økonoms DK 498,00  
Z Budget DK 299,00

### Tegne & Animations programmer:

AmiGraph 639,00  
Animation Studio 639,00  
Deluxe Paint III 495,00  
Dansk manual til overensende 295,00  
Deluxe Paint IV 695,00  
Dyspaint 3.0 395,00  
My paint 395,00  
Spectra Color 899,00  
TV-Paint Professional 24BIT Paintbox 975,00  
Kan leveres i forskellige udgaver Ring  
The talking Coloring Book 275,00

### Tekstbehandling:

Excelcel V2.0 - 1MB 975,00  
InterWord V1.5 DK 495,00  
TextWriter 3.0 395,00  
Vizawrite DK 395,00  
Word Perfect 4.1 1599,00  
Word Perfect Library 875,00

### Undervisnings software:

Onesaver Discovery Kit 349,00  
Mavis Beacon Typing Tutor 495,00  
Kid Talk 195,00  
Puzzle Storybook 349,00  
Speller Bee 349,00  
First Letters & words 349,00

### Utiliten & Diverse:

Ami... Alignment system 249,00  
Desktop AMI 395,00  
AmigaTops incl. system og garanti beregning. Amiga tops følger gratis med!! 499,00  
B.A.D. 425,00  
Buddysystem: Imagine 395,00  
Buddysystem: AmigaDOS 395,00

Canbus World Atlas V2.5 449,00  
CynusEd Professional V2 675,00  
DiskMaster V1.4 (III Dos 2.0) 525,00  
Directory Opus 449,00  
FastStart V.4.0 649,00  
Power Fader Pro 4.0 249,00  
Virus Killer 30,00  
Workbench Mgmt. System 295,00

### Video software:

Broadcast Video II (PAL) 1990,00  
Broadcast: Tel: Font enhancer 849,00  
Ebn Performer 749,00  
InfoChannel 1490,00  
InfoChannel Player 690,00  
MPV2 Diskos 1395,00  
Hark! Video leads på bop 892,00  
The Director 2.0 775,00  
The Director: to edit 225,00  
TV Show! 2.0 649,00  
TV Text Professional 895,00  
Video Director 1529,00

Imagine Companion 299,00  
Pro Result med DeluxePaint, Lavers incl. 2 eks. disk 50,00  
Mapping the Amiga 249,00  
Music Through MIDI 175,00  
Official Dos 2.0 Companion 249,00  
Rom Manual Ref. Systems 299,00  
Rom Manual Ref. Libraries 349,00  
Rom Manual Ref. & AudioDocs 249,00  
Rom Manual Hardware Ref. Manual 299,00

### Hindbøger:

Harpoon Strategy Guide 325,00  
Turn & Burn 149,00

### Amiga Blade:

Det Ny Computer 35,00  
Amiga Format 72,00  
Amiga Formas ACE 40,00

### Ring og læg af abonnement!!!

### Video-band:

Imagine: A guided tour 449,00

3D Construction Kit 599,00  
3D Tennis 150,00+  
3D Pool / Conflict Europe (2 spill) 150,00+  
4D Sports Boxing 945,00  
686 Attack Suit 395,00H  
A10 Tank Killer 549,00  
Abandoned Places 399,00H  
AD&D: Champions of Krynn 395,00H  
AD&D: Collection pakke 4 spill 199,00H  
AD&D: Curse of the Azure Bonds 395,00H  
AD&D: Death Knights of Krynn 399,00H  
AD&D: Dragons of Flame 395,00H  
AD&D: Dragon Strike 395,00H  
AD&D: Eye of the Beholder 395,00H  
AD&D: Eye of the Beholder II Kommer snart  
AD&D: Gateway to the Savage Frontier 399,00  
AD&D: Heroes of the Lance 395,00H  
AD&D: Hiltail 395,00H  
AD&D: Legend of Darkness 399,00  
AD&D: Legend of Rahnema 395,00H  
AD&D: Pools of Darkness 399,00  
AD&D: Secret of the Silver Blades 399,00  
AD&D: Shadow Sorcerer 395,00  
Advanced Destroyer Simulator 345,00  
Air Combat ACES 399,00  
Airbus 320 459,00H  
Alienated Destiny 395,00  
Antheads (Desert Data Disk) 299,00  
Ancient Battles (Strategy) 340,00  
Another World 395,00H  
Apprentice 299,00  
Armour-Geddon 300,00  
Arnhem 299,00  
Astoria -Operation Gefalt 195,00

Asm Manual Corps 299,00  
ATF II (Advanced Tactical Fighter) 299,00  
Atomics 549,00  
Atomics 299,00  
Atomics: Rubic II 299,00  
Back to the Future 3 299,00  
Balance of Power 1990 edition 150,00+  
Ball Game 349,00  
Bandit Kings 349,00  
Barbar Tale III (Thief of base) 499,00H  
B.A.T. 349,00  
Battman: the Movie 299,00  
Battle Chess II, Chessmate chess 395,00  
Battle Command 349,00  
Battle Bount 395,00  
Betrayal 349,00  
Big Deal (spil Pakke) 399,00  
Billards II 249,00  
Beverly Hills Cop 395,00  
Bio Challenge 395,00  
Birds of Prey 295,00  
Blitzkrieg 399,00  
Blackout 294,00  
Black Cauldron 395,00  
Blue Angels 299,00  
Bomber Bop 130,00+  
Borneoed time 395,00  
Breach 395,00  
Brigade Commander 399,00  
BSS: Jane Seymour 399,00  
Buck Rogers 399,00H  
Cadaver 299,00  
Cadaver "Prey off" (datta disk) 249,00  
CapCom Collection (spil pakke) 399,00  
Captive 349,00  
Cardinal of the Kremlin 399,00  
Cartilage 395,00  
Car-Vip 349,00  
Castles 399,00  
Castle Master 399,00  
Caesar 349,00  
Cellic Legends Kommer snart  
Centurion 399,00  
Challenge Golf 399,00  
Challengers Spilpakke 399,00  
Chambers of the Sci mutant priustes 199,00  
Chambers of Fear 399,00  
Chambers of Shaolin 399,00  
Chart attack (spil pakke) 399,00  
Chase HQ II 295,00  
Chase in Andromeda 395,00  
Chase Strike: back (D.M. Data) 399,00  
Chessmaster 2100 395,00  
Chess Champion 2175 395,00  
Chess Player 150,00+  
Chuck Yeagers AFT 2 349,00  
Chuck Rock 349,00  
Codename: teeman 599,00  
Colossus Chess 150,00+  
Commandos (spil pakke) 395,00  
Corrobo Race 299,00

### SPIL:

3D Construction Kit 599,00  
3D Tennis 150,00+  
3D Pool / Conflict Europe (2 spill) 150,00+  
4D Sports Boxing 945,00  
686 Attack Suit 395,00H  
A10 Tank Killer 549,00  
Abandoned Places 399,00H  
AD&D: Champions of Krynn 395,00H  
AD&D: Collection pakke 4 spill 199,00H  
AD&D: Curse of the Azure Bonds 395,00H  
AD&D: Death Knights of Krynn 399,00H  
AD&D: Dragons of Flame 395,00H  
AD&D: Dragon Strike 395,00H  
AD&D: Eye of the Beholder 395,00H  
AD&D: Eye of the Beholder II Kommer snart  
AD&D: Gateway to the Savage Frontier 399,00  
AD&D: Heroes of the Lance 395,00H  
AD&D: Hiltail 395,00H  
AD&D: Legend of Darkness 399,00  
AD&D: Legend of Rahnema 395,00H  
AD&D: Pools of Darkness 399,00  
AD&D: Secret of the Silver Blades 399,00  
AD&D: Shadow Sorcerer 395,00  
Advanced Destroyer Simulator 345,00  
Air Combat ACES 399,00  
Airbus 320 459,00H  
Alienated Destiny 395,00  
Antheads (Desert Data Disk) 299,00  
Ancient Battles (Strategy) 340,00  
Another World 395,00H  
Apprentice 299,00  
Armour-Geddon 300,00  
Arnhem 299,00  
Astoria -Operation Gefalt 195,00

ICD FlickerFixer  
Flimmerfrit bil-  
lede, også i in-  
terface.



Kun 2.195,-

### AmiTech Kickstartomskifter

Skift mellem 3 ROM'er fra keyboard'et.  
Du slipper for at montere en kontakt.

Kun 349,-

Det nye Roctec Super  
Slimline drev. Lydløst  
højkvalitets drev.

AW pris: 895,-

Kåret til verdens hurtigste af "Amiga Format"

### GREAT VALLEY PRODUCTS



16MHz PC286 kort til montering i A500-HD8+

Features: Minimum konfiguration 640KB (512K Amiga) • Kan benytte Amiga FastRAM som extended eller Expanded RAM • Understøtter '286 Protected mode • Windows 3.0 kompatibel • Norton SI = 16 • Multitasker med Amiga programmer • Understøtter HD8+ SCSI • CGA, EGA og VGA Display • Adgang til COM/LPT port samt mus

Pris Kun 2.995



К  
а:

**SUPER TILBUD**

**Goldrush Collection**, 12 fede spil, bla. Bilard, Fodbold, Arcade, Action, Adventure osv. osv. **Kun 495,-**

**SUPER TILBUD**

## SHOWMAKER

2.425.-

NYHEDN

## Champ Mouse - State of the Art mus

Kun hos AW 375,-  
**Dén slider du ikke lige op !!**

## Beskytter mens du arbejder !

Kun 175,-  
SafeSkin nu

## Baseboard 4/0

Intern 4MB!! RAM udvidelse til  
A500. Bestykses med DIL kredse.  
Leveres med 10/16kbit huk.

Pris uden RAM:  
895,-

AMIGA

**AW har  
dem alle!**

## Amiga Funlab

Sequencer med lækert brugernitfaze. Mere end 32000 Lyde + 100 forud definerede rytmer - One Finger Add-Up - Aut. akkompagnement - Programbarbar rytmebox - Memory Recorder (3500 noder)

Før 4.995  
1/2 pris:  
2.595,-

**Tilbud pælder fra 28. Marts til 28 April 1992 - Forbehold for feil i priser og spesifikasjoner.**



# AW Software Siden



**A320 Airbus**  
459,00



**Art Department 2.0**  
1495,00



**Lattice C 5.10**  
1875,00



**Elvira II**  
449,00



**Professional Calc**  
1795,00



**Video Director**  
1525,00



**Another World**  
359,00



**Castles**  
399,00



**Excellence!**  
975,00



**Larry 5**  
499,00



**Superbase 4**  
1675,00



**Populous II**  
399,00



**Railroad Tycoon**  
449,00



**Tiger cub**  
795,00



**Ultima VI**  
399,00

## VORES FORRETNINGSPOLITIK:

**KUNDESERVICE:** Du kan kontakte vores teknikere på 86 16 61 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringstid, aktuelle priser o.lign. får du på 86 16 61 11.  
**OMBYTTINGSVARE:** Ønsker du at ombytte et produkt, ringer du på 86 16 61 11 for godkendelse. Varer uden godkendelses nummer (GNR) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning samt være returneret inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Spørg efter nøjagtig pris.  
**RETURVARE:** Indtil 8 dage efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returneres. Ved returnering tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for klargøring.  
**FORBEHOLD:** Software kan kun returneres/ombyttes, såfremt plomberingen er ubrudt. Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

**GVP**

**Great Valley Products**

Tilbud gælder fra 28. Marts til 28 April 1992 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.



# GAMEPLAY



## INDEX

- Abandoned Places.....43**
- Double Dragon .....47**
- Formula One Grand ..42**
- Giants of Europe.....46**
- The Godfather.....45**
- Hudson .....48**
- Mercenary .....44**
- Neighbours.....43**
- Robocop III.....44**
- Top Banana.....49**
- Video Kid.....46**
- WrestleMania.....48**
- + Gameplay**
- Update.....50**

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af SuperSoft, Softech, Daisy Soft og diverse softwarehuse.

**ACTION  
PACKED  
ISSUE!**



**FORMULA ONE GRAND PRIX ...42**



## GIANTS OF EUROPE...49

CUP-WINNERS CUP			
Team	W	L	Pts
Swansea	2	4	6
Man Utd	1	12	3
Barnsley	2	5	5
Inter Milan	1	5	3
AC Milan	1	12	3
Palme	2	5	5
Spartans Leoboy	1	5	3
Barcelona	1	1	2
Madrid	1	4	3
FC Bayern	1	5	3
Bayern Munich	1	4	3
Barcelona	2	5	5
Barcelona FC	1	4	3
Colombia	1	5	3
Los Angeles	1	4	3
Barcelona	2	4	5

**GODFATHER...45**





# FORMULA ONE GRAND PRIX MICROPROSE



Efterhånden er det åbenbart ikke nok for Microprose at lave simulationer af militært teknologiske vidundere. For et par måneder siden forsøgte de sig med golfens ophidsende kunst, uden den helt store succes. Måske fordi deres "simulation" var for langt fra virkeligheden. Microprose er nemlig et seriøst softwarehus, der ikke laver spil, men derimod "simulationer". Og derfor måtte man også forvente af dem, at når de nu kastede sig over bil-spillene, ville det nærmest være muligt at lugte det brændte gummi. Og tro mig - det kan man faktisk! Stikker man næsen ind i diskettedrevet og tager en dyb indånding, får man den helt rigtige fornemmelse af en motorbane - eneste problem er bare, hvordan man skal bære sig ad med at holde øje med skærmen samtidig!

Som sædvanlig er det ikke muligheder der mangler, når Microprose folder sig ud. Ikke noget med bare at trykke speederen i bund, og så håbe på at vinde! Du skal først indstille om computeren selv skal bremse, om du skal have autogear, om computeren selv skal sørge for, at du kører i den rigtige retning, om din bil skal kunne ødelægges og om du, mens du kører, skal have særlige instruktioner af computeren om hvor på banen, det



**AMIGA - Fredelig og grøn ser den ud. Bare vent til du skal køre på den!**

kan betale sig at holde bilen!

Det er klart, at skal du køre mod Nigel Mansel og Nelson Piquet, får du ikke lov til at den hjælp. Men har du problemer i starten, er de forskellige funktioner gode at have ved hånden. På den måde kommer du på bedste vis ind i rytmen. Der er et væld af andre parametre, som du kan indstille på eller lade være. Skal alle dine modstandere være lige gode? Skal de følge de resultater de opnåede i 1991? Hvilke dæk skal du have på? Vil du køre en hel sæson eller bare træne? Det er altsammen op til dig...

Hvis du allerede har sved på panden, og slet ikke tør tænke på, hvor svært F1-Grand Prix er at spille, kan jeg berolige dig. Det er ellers meget ty-



**AMIGA - Jeres udsendte anmelder forsøger at overhale...**

pisk, at de "seriøse" bilspil også har en tendens til at medføre seriøse problemer med at holde bilene på banen.

Men det bedste ved F1-Grand Prix er, at alle disse avancerede kontroller m.m. fuldstændig stopper, når den rigtige simulation starter. Der kræves ikke andet end dit joystick til at styre selve bilen, så du skal "bare" koncentrere dig om at vinde. På dit instrumentbræt får du forskellige oplysninger om din bils helbredstilstand, hvilken placering du har og hvilket nummer du startede som. Mere har du faktisk ikke brug for, og det betyder, at der er en masse plads på skærmen, der ikke bliver brugt til andet end til at vise banen, bilene og publikum.

Men finesserne vil stadigvæk ingen ende tage. Du kan nemlig følge handlingen fra en mængde vinkler, eller endda placere kameraet i en af dine konkurrenters biler! Det sidste er lidt risikabelt i længden; du risikerer at glemme et sving, mens du sidder og beundrer den førende bils suveræne teknik. Men sjovt er det da.

Mens du kører, kan det også ske, at små mænd med store flag begynder at dukke op ved siden af



**AMIGA - Hvor! Er det ikke banen, der ligger der?**

banen. Der er tolv forskellige, og de kan betyde alt, ligeså fra at der er sket et uheld foran dig, til en ubehagelig diskvalifikation. Du gør dig klogest i at

følge deres anvisninger.

F.eks. kan de bede dig om at køre i pit, hvilket også kan være ret smart, hvis ikke du synes at bilen kører helt som den skal. Du kan få skiftet dæk, indstillet gearet eller få checket bremsene. Imens sætter en af mekanikerne et skilt op foran dig, der fortæller hvem der ligger foran dig, og hvordan din egen placering er. Det er netop sådan nogle små detaljer, der får spillet til at virke realistisk.

Jeg tror nok, at jeg ville være ligeglad med realismen, hvis køreglæden til gengæld manglede. Men her mangler ingenting. I modsætning til mange spil, hvor både lyd og grafik giver dig en fornemmelse af, at det er en Skoda og ikke en Porsche du har fat i, er der ikke noget at tage fejl af med F1-Grand Prix. Motoren spinder som en kat, der er ved at snitte næseboret op på en mus, og grafikken suser forbi på en måde, så man føler sig som kronprinsen i de københavnske gader. Virkemidlerne er enkle - ingen udsøgte detaljer, men derimod lidt grov grafik, som maskinen kan tackle så hurtigt, at du ikke er i tvivl om, at du kører stærkt! Hvis Microprose kan videreudvikle den teknik, varer det sikkert ikke længe, før deres flysimulationer også giver indtryk af, at man virkelig sidder i et jagerfly, der kan bryde lydmuren et uendeligt antal gange. F1 Grand Prix lover godt for fremtiden.

Af mere end en grund. Tidligere har Microprose satset på at lave dybt avancerede spil, der tog lang tid at sætte sig ind i, og som ikke umiddelbart appellerede til et bredt publikum. Grafikken var ikke den bedste, men der var masser af timers underholdning i hver pakke.

Men med F1 Grand Prix har Microprose forstået at lave et spil, der både er langtidsholdbart og alligevel ikke tager mere end en halv time at sætte sig ind i. Microprose har med deres bilspil overhalet konkurrenterne med flere omgange. Du må ikke gå glip af det!

**Christian**

## AMIGA(1 mb)

Som sagt er grafik og lyd i top. Begge dele kan måske synes lidt grov, men når først man ser den hastighed grafikken bevæger sig med, og skruer op for lyden, er man ikke længere i tvivl.

Spillet er både sjovt og seriøst, kompliceret og let. Alle vil kunne spille det, og alle vil kunne få noget ud af det. Der mangler højst lidt variation for at gøre det perfekt. Men det er et sikkert Gold Game. Samler i på dem, Microprose?

Grafik	91%
Lyd	93%
Gameplay	92%

**OVERALL  
92%**

**COMMODORE 64**

Døsværre ikke.



## ABANDONED PLACES ELECTRONIC ZOO

**F**ire "Holger Danske"-typer vågner op i et underjordisk gravkammer i et forseglet tempel. De har sovet i 900 år, men nu er eventyrlandet Kalythia i fare, og så ringede det indre vækkeur. I begyndelsen ved de ikke rigtig, hvad der er galt, men alle er enige om at bekæmpe ondskaben med sværd og trolldom.

Og det kommer de til i overflod. Ikke engang det forseglede tempel, som nogen har valgt at kalde for "Himlens Lys", er frit for kryb. Skelletterne vælter ud af skabene, og underlige dyr nipper og hakker i arme og ben.

Altting kommer op på skærmen som skiftende pixelflader, for Abandoned Places benytter sig af samme synsvinkel som Dungeon Master og Eye of the Beholder. Grafikken er ikke helt så imponerende som i sidstnævnte, men man kan stadig se uhyrer og bekendte på lang afstand. Og fyre trylleformularer eller kastestjer-

ner efter dem!

Hver helt har to håndkasser, der kan fyldes med våben og andet godt.

Et klik i kassen svinger sværdet, tænder faklen eller smider stenen.

Trylleformularerne er placeret i en speciel kasse nedenunder håndkasserne, så brugen af magi kræver en lille ekstra køretur med musen. Heldigvis kan man rode rundt i trylleformularerne i rolige øjeblikke og køre de rigtige i stilling i god tid, så affyringstiden kortes betragteligt af. I Abandoned Places koster det et vist antal magipoint at affyre en formular, og så er der ellers frit valg, så længe pointene rækker.

I sådan et rollespil er der altid en masse labyrinter, og der er altid noget firkantet over dem. Gangene går mod nord, syd, øst eller vest, og der er altid lige højt til loftet. Den vigtigste grund til, at man så let farer vild, er, at alle de mange gange ligner hinanden til forveksling - i Abandoned Places forværrer problemet, fordi ingen af de fire helte har et kompas.

Derfor er det nødvendigt med ternet papir og spids blyant, hvis du vil redde verden. Der er nogen, der elsker den slags, men jeg er ikke en af dem.

En labyrint er ikke en rigtig labyrint, hvis der ikke er en hel stak håndtag og nogle falske mure, og det er der også nogen, der er vilde med. Man kan ellers godt blive træt af dem, og derfor er det fedt, at en del af heltenes eventyr udspiller sig over jordens overflade. På et stort oversigtskort, der også ligger i pakken, kan de fantastiske fire rejse mellem byer og øer på gåben, til hest eller med skib - eller flyvende, hvis de er seje nok. I byerne kan de gå på indkøb for deres fundne penge, træne i de dertil indrettede haller og snakke med de rigtige mennesker om de rigtige ting, altså kampen mod det onde. Sådanne samtaler munder ofte ud i missioner, der næsten altid foregår i en eller anden labyrint og handler om mord.

Troldmændene får ikke et eneste magipoint tilbage, selv om de rider rundt i flere uger i træk. De lader tilsyneladende kun op i huler og i nærheden af omvendende monstre, og det er der ikke meget logik i. Men der er ikke andet at gøre end at finde sig i computerens luner, hvis man vil redde verden.

Jakob



**AMIGA** - opbygningen af skærmen minder ikke så lidt om Eye of the Beholder's, men i Abandoned Places er der også mulighed for at tage i skoven!

## NEIGHBOURS IMPULZE

**"N**år det er varmt på Ramsay Street, er der ikke noget bedre end at smække et par burgere på risten for derefter at udfordre dine venner og naboer til et morsomt kapløb. Selvfølgelig vælger alle deres yndlings-køretøj. Garteneren Henry

kører på sin plæneklipper og den mekanik-interesserede Charlene fræser rundt med sin smarte gokart.

Naturligvis er livet ikke nemt i den top-bedamte tv-serie. Mrs. Mangel bryder sig ikke om den slags aktiviteter og vil stoppe de uheldige deltagere med sin kagerulle. Hunden Bouncer løber frit rundt på Ramsay Street og den lokale dyrepark meddeler, at en del af deres kængurur mangler. Der til skal du lægge en Harold i joggingsæt og Bruce Bruce, en gammel opal-samler der er sde for at lede efter lyk-

ken, og resultatet er et hurtigt action-spil, der nærmest flyder over med spænding." Der er vist ikke så meget at sige til, at jeg rynkede brynene, da jeg læste denne gang poesi bag på pakken til "Neighbours". Jeg var godt klar over, at der var tale om en licens over en temmelig populær tv-serie, men at den foregik i Australien og blev spillet af en samling gængsige og en håndfuld kængurur, overraskede mig ikke så lidt! Spiller man en licens-titel over en serie, man aldrig har hørt om, sidder man tilbage med en lidt tom fornemmelse.

I spillet styrer du Scott på sit skateboard, og du vælger selv hvor mange modstandere, du skal have. Alle de (ukendte) er med: Især Mike Young og Matt Robinson er der sikkert mange af vores læsere, der altid gerne har villet se i et computerspil. Samtidig indstiller du, om der skal være kængurur med eller ej.

Så starter selve løbet, og dit mål er at blive blandt de bedste - men ikke for enhver pris. I bunden af skærmen kan du nemlig seet mål for din popularitet, og steder du ind i forhindringer (som f.eks. Todd Landers famøse bil) eller de andre deltagere, bliver du anset for upopulær. Gudskelov kan du redde lidt af din tabte ære ved at samle skrald op. Det var vel nok godt.

Skærmen scroller rundt i de kringledede gader, og du skal sørge for at komme igennem alle de porte, som Harold Bishop har stillet op. Du skal to gange rundt, og er du blandt de bedste, kvalificerer du dig til næste runde, der foregår nøjagtig samme sted, bare den modsatte vej rundt. Klarer du også deres sindsoprivende omgang, er du klar til næste bane. Sådan bliver det ved, indtil du har kørt otte løb eller slukket for maskinen. Det sidste er nok det mest sandsynlige.

Spillet er nemlig lige så kedeligt som at iagttage to forskellige snegles paringsdans. Det er himmelråbende simpelt og sværhedsgraden er helt forkert tækket. Du kan kun vinde banerne på en måde: ved at lære dem udenad. Vældig morsomt...

Måske ville det hele være sjovere, hvis man var klar over hvem de forskellige personer er. Men spillet's manglende klasse kan ikke siges at et smert navn, som ingen af os ved hvad betyder.

## AMIGA (1mb)

Grafikken er rimelig pæn, men ikke specielt imponerende, selv om nogle af monstrene er meget vellykkede. Oversigtskortet og de mange still-billeder er ikke stor kunst. Der er lidt for få lydeffekter, men "svijs" og støn er i orden. Det er melodierne også, men man slår dem hurtigt fra for at spare et par dusin disketteskift. Abandoned Places breder sig over fem disketter, og harddisk er tilsyneladende en umulighed, selv om op til fire drev er understøttet.

Gameplayet er meget typisk for et tæpperollespil: Der skal tegnes mange kort, og der skal bankes mange fjender. Hvis du var vild med Eye of the Beholder, vil du også kunne lide Abandoned Places, men du skal ikke sælge din lillesøster for at få råd til spillet.

Grafik	79%
Lyd	78%
Gameplay	70%

**OVERALL  
73%**

## COMMODORE 64

Abandoned Places kommer ikke til denne computer.

## AMIGA

Grafikken er lige så enkel som handlingen, og det er bestemt ikke noget koncept. Baggrunden er kedelig, spillet skullet villet og personerne er ikke bare almindeligt kedelige at kigge på, men ligner faktisk et lignende dukkehus. Men sådan ser de skæket og så ud i virkeligheden.

Løbet består af en åndssvag lille melodi, der sikker, at forestille hovedtemaet på skærmen, og så bliver nogle ansende borte/nye, når de skiftes ud eller skifter pladser.

Spillet er tilnærmelig kedeligt og fjælt, og jeg håber ikke, at vi skal tilsyneladende med den rigtige tv-serie, hvis indholdet er det skæmmende "kab og kængurur".

Grafik	44%
Lyd	29%
Gameplay	37%

**OVERALL  
37%**

## COMMODORE 64

En C-64 version er på vej, skal vi glæde os?



# ROBOCOP 3 OCEAN

**N**ogle terrorister besatte i eftermiddags en kontorbygning i det indre København. De holder mellem 20 og 25 kontorfolk som gidsler og kræver at få frigivet to navngivne indsatte fra Vestre Fængsel. Politiet fortsætter deres hårde linje mod kriminalitet og har valgt at indsætte deres nye ro-



**AMIGA -** Grafikken er meget varieret. Her ser du en kirke, der snart får sit program fyldt ud med begravelser!

botbetjent for første gang. TV-Avisen har med eneret etableret en direkte kameraforbindelse. Vi stiller om til Janne Albertsen... "Tak, Britta. Jeg står her udenfor bygningen og følger episodens udvikling på monitoren bag mig. Den gengiver præcist, hvad robotbetjen-



**AMIGA -** Robocop klar til aktion!

ten ser, og takket være den nye teknologi bliver signalet sendt direkte ud til seerne. Ja, nu er den der...

Bemærk de neongrønne streger, der udgør robotbetjentens sigtekorn, og den konstant opdaterede effektivitetsmåler. Og hvad har vi der, nede for enden af gangen? En terrorist! Læg mærke til hvor hurtigt og effektivt robotbetjenten eliminerer lovbruderen med politiets nye automatpistol. Indtil nu er ingen gidsler kommet noget til, og robotbetjenten kan tale en hel del... Nu klipper han om endnu et hjørne. Blam! Blam!

Det var tæt på for ham gutten med hænderne i vejret, men han står da stadig op - i modsætning til de to terrorister.

Robotbetjenten er en sikker succes!

Vi bringer aktionen i sin fulde længde i TV-Aktuelt klokken 21.30. Tilbage til studiet."

Ja, tilbage til virkeligheden. Ovenstående giver et morbidt, men ret præcist billede af en af scenerne i Oceans nyeste Robocop-spil. Med treeren har de overhalet filmproducenterne, men det bekymrer dem tilsyneladende ikke.

Robocop 3 kan spilles som et filmeventyr med forskellige actionsekvenser, der er bundet sammen af to studieværter, eller som et rent actionspil, hvor man får mulighed for at øve sig i de fire forskellige actionsekvenser i vilkårlig rækkefølge. Banerne er ikke de samme i filmeventyret og i actionspillet, så Ocean tillader sig at kalde Robocop 3 for "to spil i et".

Det lyder blæret, men egentlig er de fire sekvenser så forskellige, at man godt kunne kalde Robocop 3 for "fire spil i et". Fire spil af veksellende kvalitet, men med én fællesnævner: Udfyldt vektorgrafik.

Gidseldelen er allerede præsenteret. Her gælder det om at være hurtig og skyde de rigtige, hvis man vil gennemføre sin mission. Robocop styres nemmest med musen, og 3D-effekten giver det simple skydespil en helt uhyggelig stemning, især fordi alle lig bliver liggende. Det gælder om at reagere hurtigt og skyde præcist, men de store taktiske færdigheder er der ikke brug for. Robocop kan hverken gå sidelæns, kravle eller bakke, så selv om han kan dreje sig meget hurtigt, får han let nogle skud i brystkassen.

I en flot og hurtig bilsektion skal Robocop stoppe flugtbiler. Her har han ingen pistol, så det gælder om at skubbe fjenden af vejen. Styringen er rigtig god, og man får det helt dårligt, når Robocops politibil efter et mislykket an-

greb snurrer rundt om sig selv og ikke lyster rattet.

I tredje actionscene flyver Robocop rundt over skyskraberne på en gyrocykel, programmørerne har opfundet til formålet. I bund og grund en simpel flysimulator, men teknisk meget effektiv. De fjendtlige helikoptere er uhyggeligt nærgående og ret svære at få knaldet ned. Men så går de også i jorden med en skarp lyd af forvredet metal. Så kan Robocop flyve forbi bagefter og beundre vraket, mens han fyrer efter nogle af de mange jordmål. Det er bare ikke helt let, for man kan ikke flyve ligeud og skyde nedad samtidig. I denne scene er musestyringen for ustabil, så joystick anbefales for en mere "stram" kontrol.

Sluttelig præsenterer Ocean noget helt nyt: Et kampspil i 3D! Robocop mødes med en japansk robot i en tom fabriksshal. Den japanske robot er udstyret med sort bælte og samuraisværd, mens Robocop kun har sine næver og sin pistol. Indtil den bliver sparket ud af hænderne på ham, altså.

Desværre er kontrollen med Robocop designet alt for dårligt. Robocop kan ikke gå baglæns, og han kan ikke dreje uden at gå fremad. Det ødelægger, hvad der kunne have været en glimrende sekvens, men teknisk viser afsnittet, at hurtige 3D-kampspil er en reel mulighed, også med god grafik.

Sådan er det med mange detaljer i Robocop 3: Teknik er spillet helt suverænt, men designerne har slækket lidt på gameplayet hist og her.

**Jakob**

## Mercenary III NOVAGEN

**D**er skal snart være præsidentvalg i USA, og George Bush ligger ikke alt for godt i meningsmålingerne - heldigt for ham, at hans politiske modstandere også har problemer.

Næh, lad os hellere vende blikket mod Gamma-systemets ni planeter og 19 måner. Der skal også vælges ny præsident, men situationen er anderledes klar. Industrimagnaten P C Bil er eneste kandidat, og han ligner en sikker vinder. Men P C Bil er et dumt svin, står der i manualen til Mercenary III. Hans planlagte minekompleks på Dions nordø er en ren nakkeskydning af miljøet, og det må der gøres noget ved.

Derfor har nogle ansvarsløse personer lukket en farlig lejesoldat ud af fængslet. Der har han siddet, lige siden han gennemførte Mercenary II, men nu er der brug for ham igen.

Når 3D-dørene i dit fængsel glider op, bestemmer du selv, hvad der skal ske. Og hvordan, P C Bil har været så flink at invitere dig på besøg, og det er et godt sted at starte, men hvad så? Måske stille op som præsidentkandidat og slå Hr. Bil med ærlige midler, måske hellere noget med sprængstof...

Plottet er åbent, programmet ligger i maskinen og du bestemmer selv - præcis som i Mercena-

## AMIGA

Plottet i Robocop 3 er meget hamlet, men udførelsen er direkte banebrydende. Alle actionscenerne er i solid vektorgrafik, også dem der traditionelt laves i bitmap. Gidseltagningsaktionen og duellen i fabriks-hallen er intet mindre end nyskabende, selv om begge scener lider af flere designsvagheder. Læs om dem i selve anmeldelsen.

Biljagten og flyvedelen er set før, men sjældent så nætteste. 3D-grafikken er helt i top, og man kommer helt tæt på, så man af og til ikke kan se himlen for bare helikopter. De fleste af lydeffekterne er rigtig gode, men melodierne gengiver sig selv igen og igen. Gameplayet svinger fra sektion til sektion, men standarden er høj. Robocop 3 er et spil, du skal se. Det ligner ikke bare alle de andre. Det eksperimenterer.

Grafik	94%
Lyd	71%
Gameplay	80%

**OVERALL  
81%**

### COMMODORE 64

Robocop 3 kommer ikke til 64'eren.



# THE GODFATHER

US - GOLD

"Hey Luigi - sitza dawn? Yu always beens likea son to mia - and wattayudo? Yu turna backatom! Yu don'ta do favours likeyu useda do! How yudo expecta me react, no! We'll give yu offer yu cantano refusa. Go tu harboou, put some heavy footawear on and jumpadown, it'sa nosing personal - strictlya bisnis!"

Hvis du føler dig hjemme i overstående tone (eller bare er i stand til at forstå den!), må du have hørt om Godfather, Puzos mafia-mesterværk. Mærkeligt nok er der ikke nogen der har forsøgt at lave et computerspil ud af succesen - indtil nu, hvor U.S. Gold har besluttet sig for at udgive både et adventurespil og et actionspil over den kendte Corleone-familie. Det er det sidste navn, vi sidder med her.

Som den slags spil har for vane, består the Godfather af en masse baner, der dækker en periode over 40 år. Vi starter i det værste slum i New York i 1940, hvor kampen mellem bandede foregår fra hus til hus. Du styrer en af håndlangerne fra Corleone-familien, og skal lave ventilationshuller i alle de forskellige gangstere, der måtte dukke op. Her er det ikke nok at råbe "Don'ta messa with me!", for fjenderne dukker op fra alle gadehjørner, skyder fra vinduerne, skyder fra bilene, skyder for at skyde, og skyder fordi de synes, at det er sjovt! Din mand er yderst mobil, og kan skyde i alle retninger - snart er gaden smurt ind i blod, og ligene hober sig op i bunker og hænger ud af vinduerne. Men det er dem eller dig! Du har en vis portion energi, som tillader dig at blive skudt temmelig mange gange - men det er ikke nok at holde sig i live. Samtidig skal du nemlig sørge for, at din familie er tilfreds. Og når jeg siger familie, så tænker jeg ikke på din lille søster og din tante - jeg snakker om medlemmerne af dit brøderskab, hvor brødrene er så grimme, at ikke engang deres mor kan elske dem.

Brødrene er lidt primitive, så de bliver virkelig lykkelige, hvis du plaffer et par gangstere ned. Problemet opstår først, når du tager fejl af en Don Carlo og en Donna Carla. Der bliver set meget negativt på, at du skyder på kvinder med barnenevne eller på de politibetjente, der tydeligvis er helt lige-

gljede med, at der er hefte ildkampe omkring dem.

Vores mafioso får aldrig fred. Forsøger han at gå ind på en bar, skifter synsvinklen og et nydeligt billede af en rigtig 30'er bar dukker op. Men pludselig skyder en fjende på dig fra sit skjulested, og du er nødt til at reagere hurtigt. Styr dit sigtekor over på ham og send ham langt væk.

The Godfather består faktisk kun af to slags baner: din massakre i gaderne og din massakre i forskellige huse. Kun tidspunktet varierer. På næste level er du i 50'ernes Las Vegas, så kommer turen til 60'ernes Cuba, 70'ernes Miami og 80'ernes USA. Din mand er det eneste, der ikke ændrer sig. Han er stadigvæk iført sin støvede hat og sin meget tunge frakke.

Spillet er faktisk ret svært. Dør du i 60'erne, er du nødt til



AMIGA - Ville du låne denne mand en brødkniv?

at starte forfra i 40'erne. Du skal virkelig forstå at spise din pasta og og skyde først, hvis du skal kunne vinde. Og alle baner ligner hinanden.

Men atmosfæren - den kan ingen tage fra spillet. Grafikken er helt fantastisk, lyden passer til den tidperiode, som du spiller. Man kan ikke lade være med at spille det igen og igen, fordi det er så flot udført. Men i længden vil det nok være for ensformigt, for svært og for simpelt. Godfather er et tilbud, du godt kan afslå, men har du først en gang kigget på grafikken, kan du nemt falde i med begge cementbeklædte ben!

Christian

## AMIGA

Grafikken er virkelig smuk! En intro sætter med klar rustlende rytme gennem gadelængde ender til sidst i den mest kruskede kvarter. Baggrunden er strålende detaljeret, gangstere er godt lavet og animationerne fremragende. Det er i høj grad grafikkens der bærer spillet.

Lyden har også en vis indflydelse på den gode atmosfære. Den værer høvede U.S. Gold hvenen lov til at bruge soundtracé eller personer fra den rigtige film, men deres erstattning er temmelig ikke helt ved siden af.

Det er simpelt og det er svært, men det bør aldrigvise en nyet klogt tilnærmingsvinkel, der sikkert ligger i grafikken. Man vil lige se den næste skærm og synes endog en håndfuld gangstere. Se det før du køber!

Grafik 90%  
Lyd 84%  
Gameplay 53%

OVERALL  
78%

## COMMODORE 64

Der er ingen plakat for at udgive til modstand på C64.



AMIGA - En spadseretur gennem New Yorks gader kan have fatale følger!



Mercenary: "AMIGA - Grafikken ser måske lidt firkantet ud, men den er hurtig!"

ry i og II. I opbygning minder III'en også meget om forgængerne. Spillet styres med en kombination af joystick og taster, og det kan godt skabe forvirring i starten. Hvorfor ikke bare nogle menuer og ikoner?

Transport spiller en vigtig rolle i Mercenary III, for universet er stort og tiden kort. Derfor kommer du til at køre en del med taxi og bus, hvis du ikke bruger de sparsomme teleportere. Eller hugger det rumskib, der er parkeret bag fængslet, hvor du starter!

Der virker godt at stå der midt ude i ødemarken

og vente på en bus eller tilkalde en taxi, men der er rigtig meget ødemark i Mercenary III, så man kan godt blive træt af det. Der er også masser af tomme bygninger, så det er i praksis umuligt at udforske alt. Det er heller ikke nødvendigt, for følger man sporene og kigger lidt i de medfølgende tips, ved man, hvor man skal hen, hvad man skal samle op, og hvor man skal placere sprængladningerne eller stemmesedlerne. Forhåbentlig.

Jakob

## AMIGA

3D-grafikken er ret hurtig, men ikke specielt detaljeret. Mange af bygningerne ligner hinanden, og det kan være svært at se, om man er på Thalia eller Eris - hvis det ikke lige var for Jordens farve. Lyden er ret primitiv: Blip-båt og støvsugerlyde er alt, hvad spilleren får i ørerne, men til gengæld kan hele Mercenary III ligge i maskinen på én gang.

Gameplayet er meget frit og udfordrende, men måske for frit: Det er ikke sjovt at falde ud af plottet, for tilfældige vandreture rundt i landskabet er dræbende kedelige.

Grafik 80%  
Lyd 30%  
Gameplay 83%

OVERALL  
79%

## COMMODORE 64

Ingen Mercenary III til 64'eren, men etteren kan måske skaffes hos antikvaren, i så fald er den alle pengene værd.







døde riddere, gargoyle, kæmpe-sværd, der pludselig kommer hen imod dig med en overvældende fart, spøgelses-munke og spyd. Charmingende. Gennemfårer du denne verden

## AMIGA

Den lille søde og dødbringende melodi, der hænger i starten af spillet bliver meget hurtigt trættende at høre på. Især da instrumenterne ikke lyder ægte, men at de faktisk skrider "Vi er computerskabte instrumenter og skal helst ikke lyde elektroniske, hjælp os, vi behøver din hjælp". Under spillet hører melodien op og lydeffekterne, der faktisk er udmærkede, begynder. Video Kid mangler måske lidt stemning på den musikalske front og det kunne være rart med nogle samples en gang imellem, bortset fra skyderiet og det samlede "Well done" og "No sweat", som Billy udbryder efter at have klaret en bane eller blevet dræbt. Grafikken til gengæld er meget farverig og yderst detaljeret. Der er slet ingen ryk med hensyn til scrolling og alt foregår som smurt i olie. Video Kid er et godt spil, der byder på mange gode timers underholdning, men lad hjernen blive hjemme. Her skal skydeknappen bruges!

Grafik	83%
Lyd	72%
Gameplay	86%

**OVERALL  
87%**

### COMMODORE 64

Gnemlin vil ikke afsløre det endnu, men der skulle være en chance.

(som du med sikkerhed gør på et eller andet tidspunkt) går turen til Western World, der absolut ikke er et behageligt sted at være. Dynamit bliver kastet efter dig, du vil flyve over søer med flyvende piratfisk og gennem de skove du kommer, vil onde akser hemsøge din fredelige spadsertur. Indianere er med, onde skyer regner på dig (det er ledt, der trækker jeg virkelig grænsen!), slanger og flagermus kommer drønende og de berømte store pile er stadig efter dig. Hvis du stadig er i live, fortsætter du til Science Fiction World med naturligvis fjendtlige rumskibe, flydende syre (det plejer at være flydende) og flyvende chips, der vil gøre alt for netop at gøre din dag dårlig. Herefter står der Gangster World på menu'en, efterfulgt af Horror World, så der er nok at tage sig til. Så der er nok at gå i krig med. Især da spillet er rigtig sjovt og rimelig originalt på grund af kombinationen af arcade-spil og shoot-em-up-spil. Varm anbefalet til skydeglade freaks og joystick-dræbere.

Dorthe



Grafikken er både flot og farvestyldt.

## DOUBLE DRAGON III: THE ROSETTA STONE Storm

Det kan ikke være sjovt at hedde Marion. Hun er blevet kidnappet, slået ihjel og så kidnappet igen. Hvor meget smerte kan en kvinde tåle?

Lad mig forklare for de lykkelige mennesker, der ikke ved hvad jeg snakker om. Det betyder nemlig, at de ikke har spillet Double Dragon, hvor Billy Lee og hans bror slår og sparker sig igennem en redningsaktion til ære for sin kæreste Marion, der bliver holdt fange af nogle slemme skurke. Og det betyder også, at du ikke har spillet Double Dragon II, hvor Marion bliver dræbt og hvor Billy Lee og bror Jimmy, istedet for sørgebåndet, påfører sig et par pigsko og beslutter sig for at hævne sig.

Nu kommer det absurde. For i det tredje Double Dragon spil, er Marion genopstået (!?!?) o.s.v.

- Red.) fra de døde, og straks efter at hun har børstet jorden af sin ormædte kjole, bliver hun kidnappet igen. Nogle ville måske mene, at hun på dette tidspunkt ikke var særlig attraktiv, men her snakker vi om ÆGTE kærlighed, og så betyder det ikke noget, om ens kæreste er (fortsættes s.82)

Men Billy og Jimmy skal mere end redde Marion. De skal nemlig også finde ud af hemmeligheden bag The Rosetta Stone, som en gammel kineser ved navn Hiruko (prosit!) har tænkt sig at vise dem vejen til. Måske skulle Hiruko have fulgt lidt bedre med i geografitimerne, for han tager i hvert fald brødrene med så vidt forskellige steder som USA, Kina, Italien og Egypten! Måske vil han bare se verden...

Det er ikke nogen særlig behagelig måde, han har tænkt sig at gøre det på. For alle steder er lokalbefolkningen temmelig fjendtligt indstillet over for brødrene (de bryder sig nok ikke om historien om Marion) og angriber hurtigt med alle slags våben. Nu er brødrene Lee heller ikke selv helt forsvarsløse. De har nemlig gået til Tjo-ki-slak-onai-ko-litaaaa (tm), hvilket gør dem istand til at besejre deres fjender med et par slag og spark.

Det kan imidlertid være hårdt at skulle slå ubevæbnet, så rundt omkring ligger der små hyggelige forretninger, eget af små hyggelige våbensælger. Brødrene kan vælge imellem sværd, granater, knojern m.m., eller de kan komme pengene i sparegrisen. Når deres juniorkonto bugner tilstrækkeligt, er der også råd



C-64 - Kent er det jo ikke...

til ekstra liv, energi, nye spark eller søgar til at bestikke nogle af fjenderne til at hjælpe til. Den eneste der ikke slås er Hiruko. Han sidder formentlig stadigvæk og læser i sit atlas, mens han forhåbentlig forsøger at finde indholdet i dette tynde spil. Formentlig finder han det aldrig.

For Double Dragon III er præcis som sine forgængere. Du får et par nye baner, et par nye fjender og nogle nye våben. Der er ikke noget nyt, man har ikke engang gjort sig den ulejlighed at lade Billy Lee finde sig en ny kæreste. Hvor tyndt kan det blive?

Christian

## AMIGA

Er man fan af gentnen, ville man ikke kalde det en katastrofe - bare almindelig elendigt. Men det ville være forkert at sige, at grafikken ikke er tro mod sine forgængere - præcis lige så dårlig som Double Dragon, der kom for 4 år siden. Det samme kan siges om lyden.

Hvis du aldrig har spillet noget bedre spil end Double Dragon II, vil du sikkert ikke synes, at dette spil er så dårligt. Men til alle andre må jeg desværre sige, at her er endnu et dårligt beat'm-up, ovenikøbet med en forhistorie, der er så ordinær, at den er sygeligt!

Grafik	54%
Lyd	67%
Gameplay	45%

**OVERALL  
48%**

### COMMODORE 64

Jeg synes faktisk, at Double Dragon III er lidt bedre på C-64. Man har givet afkald på detaljerede sprites og til gengæld gjort lidt mere ud af animationerne. Baggrundsgrafikken ligner noget, der er bygget af duploklodser, til gengæld scroller det godt. Lyden er også rimelig med lidt god musik og de sædvanlige lyde af baseballbat der rammer hoved. Men stadigvæk kan det bestemt ikke anbefales!

Grafik	57%
Lyd	73%
Gameplay	53%

**OVERALL  
51%**



# WRESTLE MANIA OCEAN

**A**k ja, hvad folk dog ikke finder på for at underholde sig selv og hinanden. Nu er der gudskelov gået et stykke tid, hvor vi har undsluppet ninja-svøben (tak skæbnen!), men nu ser det ud til, at jeg skal lære at hade en ny genre spil - de såkaldte wrestling-spil.

Hvis der skulle sidde et par heldige kartofler, der ikke er klar over hvad wrestling er, så kan det måske oversættes med fribrydning - og så alligevel ikke helt, for fribrydning lyder så fredsomligt. I wrestling er der ikke det, man ikke må - alt er tilladt. Aktørerne består oftest af to store, svulmende mænd, der vil vise, at muskelkraft og hjernekapacitet er omvendt proportionale størrelser. De gryn timer et par fornærmelser ad hinanden, og går igang med at slynge hinanden rundt, nikke skaller, sparke i skridtet og det, der er værre. At der sjældent er nogen der bliver slået ihjel, at de er klædt ud som en blanding af tegneseriefigurer og folk med særdeles perverse problemer og at de hedder navne som Hulkster, British Bulldog, Sgt. Slaughter og The Ultimate Warrior - det kan man jo så bare grine lidt af. For slet ikke at tale om, at det hele er et stort fupnummer, hvor alt er iscenesat på forhånd!

Med i pakken følger et videobånd, så man for selvsyn kan registrere, hvor morsom denne familiesportsgren er. Og så kan man jo også lære et par sjove ting, man kan gøre mod sine søskende, sine venner og sine kæledyr...

Du starter med at vælge din kæbeknuser ud fra tre forskellige, der hver især har deres særlige bevægelser og yndlings-bemærkninger, som de fyrer af mod modstanderen i starten af hver kamp. Jo, måske lidt ligegyldigt.

Du kan enten vælge at slås mod en kammerat eller kæmpe om et ligegyldigt bælte - ligegyldigt, fordi gorillaernes yndige bukser alligevel er ret små. For at vinde det bælte, alle er ligeglade med, skal du besejre fem modstandere, der også er temmelige ligegyldige.

Selve kampene foregår inde i en boksering, hvor man styrer sin "helt" rundt. Hver spiller har en energimåler, og man skulle gerne bringe den andens ned på nul, så er han nemlig moden til indlæggelse. Åh, er det ikke dejligt...Bevægelserne er ikke særlig mangfoldige og udover de sædvanlige (som vi kender fra almindelige slagsmål), er der også et par muligheder som at løbe ind i modstanderen, springe op i ringhjørnet og falde ned på ham og endelig at gå udenfor ringen, finde en stol og slå med den! Det lyder måske skægt, men det er kedeligt, ensformigt og ligegyldigt.

Christian



AMIGA - den ene modstander er grimere end den anden. Ham til venstre har sikkert fået kvalme!

## AMIGA

Kr 375

Teknisk fejler spillet ikke så meget. Baggrunden er flot, figurerne er store og tydelige, men der er for få sprites, og nogle af de ellers ret flotte effekter sløver spillet ned. Men bare rolig - man kan tydeligt se og høre, hvad de gør mod hinanden! Der er for få bevægelser, spillet er kedeligt og handlingen ensformig.

Grafik	78%
Lyd	74%
Gameplay	41%

OVERALL  
52%

## COMMODORE 64

Der har været lavet et par wrestling-spil før til 64'eren, og jeg kan roligt love, at det her ikke er det bedste! Grafikken er gnidret, figurerne udetaljerede, lyden grim og spillet så elendigt, at man bør pille det ud af æsken, smide det i toilettet og smile mens man skyller det ud. Næsten en Enar...

Grafik	47%
Lyd	31%
Gameplay	35%

OVERALL  
30%

# HUDSON HAWK OCEAN

**B**ruce Willis har aldrig rigtig kunne give slip på de høje skyskrabere. Først var der Die Hard, der som vi alle husker foregik i en pænt høj bygning, og så kom klatretyen over alle klatretyen, Hudson Hawk. Faktisk holdt Bruce så meget af skyskrabere, at han besluttede sig til at instruere filmen...og gøre den til en af 1991 største flop. Men ideen var god nok og det syntes Ocean også (det ville jo også være synd, hvis en filmlicens skulle gå til spilde!). I hvert fald kan du nu overtage hovedrollen som Hudson Hawk og gå rundt og synge, mens de mange tyvegodsér pludselig helt tilfældig plun-

## AMIGA

Grafikken i Hudson Hawk er farverig og meget skæg. Hudson selv er ikke stor og er derfor et udmærket forbillede til folk med et mindreværds-kompleks over, at de ikke er så vanvittig høje (hvis det var en hentydning, er du fyret! - Red.). Musikken er irriterende og er ikke lige den man skal sætte sine 500 Watts højtalere til. Men gameplayet er udmærket, faktisk overraskende godt. Kan du lide arcade-action, kan du rolig anskaffe dig dette spil (hvis du absolut ikke har andet at bruge dine 400kr til og absolut lige skal af med dem her og nu). Oh, forresten, er der nogen, der vil købe en bunke gamle spil?

Grafik	79%
Lyd	64%
Gameplay	82%

OVERALL  
80%

## COMMODORE 64

Desværre er grafikken i denne version noget dårligere. Farvekontrasten er ikke stor og figurerne er ikke nær så detaljerede. Til gengæld er gameplayet endnu bedre. Hudson er en smule nemmere at styre (han skridder ud når han brat stopper i Amiga-versionen, hvilket han er flinkere til at lade være med her) og man koncentrerer sig mere på selve spillet. Musikken er den samme plim-plam hele vejen igennem og er stort set ikke meget at samle på. Kort sagt et udmærket spil, som ikke er det værste at smide 250kr ud på.

Grafik	76%
Lyd	61%
Gameplay	84%

OVERALL  
81%



per ned i din søk. Lidt grund har du til at synge da spillet Hudson Hawk faktisk slet ikke er så skidt endda. Stilen minder lidt om Rick Dangerous, hvor man ser en lille mand rende rundt på en lille bane blandt en mas-



Bruce Willis ligner han måske ikke, men han kan hoppe!

se tyskere, men det er også hvor ligheden hører op. Hudson er trods alt klatretyv. Der er ikke så mange gåder, der skal løses i Hudson Hawk som i Rick Dangerous, men lidt god taktik skader aldrig. I sin lille hånd holder Mr. Hawk en pose med tyvegods, som han plejer at slå ud efter sine modstandere, men får han spilleren til at være så flink at holde fireknappen nede i nogle få sekunder, bliver en lille boldlignende kugle sendt hoppende afsted, der gør det af med de fæle tyskere, fotografer, videokameraer, cykelkørende babyer eller hvad der nu findes af godter på de mange baner. Hudson Hawk er faktisk et ret underholdende spil, der stikker langt over standarden for spil, der er lavet på licens (hvilket heller ikke siger så meget, men alligevel..... tænk på Batman the Movie).

Dorthe



# TOP BANANA

## HEX

Det er "In" at bekymre sig om på miljøet. Ozonlaget har eksisteret i millioner af år, men det er først nu, hvor det er ved at forsvinde, at folk snakker om det. Der var også noget med nogle hvaler engang, og Tjernobyl og brunkul og syrrregn og blyfri benzin. Så er der drivhuseffekten, der får havene til at stige og gør Danmark til et endnu mindre land, end det allerede er.

Enhver kan sælge vaskepulver, bare pakken er lysegrøn og ordene "fosfatfrit" og "miljøvenligt" breder sig ned over siderne. Softwarehuset Hex er de første, der prøver at sælge computerspil efter den opskrift, og tiden vil vise, om det lykkes. Titlen er Top Banana, og køberen kan flere steder på pakken og i manualen forvisse sig om, at begge dele er lavet af genbrugspapir.

En lille, underlig pige, de kalder KT, skal redde jorden fra økologisk ragnarok. Hun har kun ét våben: kærligheden. I Top Banana er den stærk nok til at gøre det af med motorsavsbevåbnede regnskovsmønstre og hidsigt blinkende syreskyer, men i virkeligheden - på den forkerte side af skærmen - virker den på en lidt anden måde. Historien om blomsterne og bierne og forårets kåthed må du dog høre fra anden side, for det her er nu en gang ikke en

kærlighedsbrevkasse.

Det her er Gameplay-sektionen, og KT skal skyde monstre med hjerter i stedet for maskinpistoler. Hun skal hoppe gennem fire forskellige verdener, hver med tre baner, der alle scroller op og ned, men aldrig til siden. Først er der regnskoven, så metalbyen, templet og endelig syrehovedernes paradys. Hvis KT hopper så langt uden at dø alt for mange gange, bliver hun en rigtig overbanan, står der i manualen, sort på genbrugsgulligt. Men hun skal skynde sig, for vandstanden stiger hele tiden, og mod druknede kæmper selv kærligheden forgæves. Med mindre du læser usandsynligt langsomt, har dine øjne indenfor de sidste fem minutter suget ordet "syre" op i hjernen præcis fire gange, og der er noget om snakken. Grafikken og lyden er samlet fra de mest underlige steder, og man bliver lidt psykedelisk i hovedet, hvis man spiller for længe.

Det er der nu ingen fare for, for bag alle ordene om kærlighed og forurening og regnskove, gemmer der sig et totalt uinteressant platformspil. Gameplayet er uhyggeligt ensformigt, og de seneste års udvikling i genren er tilsyneladende gået henover hovedet på Hex' programmører. KT er ret kontrollabel, men hun laver det samme hele tiden, og en enkelt fejltagelse fører ofte til en hel kæde af dødsfald. Når KT er helt kold, løber højttalerne over med samlet latter, og man har lyst til at brække de to disketter, der som det eneste i Top Banana ikke er biologisk nedbrydeligt.

Jakob

**AMIGA - Nej, det er ikke en fejl. Sådan SKAL grafikken se ud!**

## AMIGA

Grafikken er så anderledes, at den næsten er værd at se. Det syrede og grumsede udtryk virker godt på billedet, men der er ikke meget animation, og banerne ligner hinanden tre og tre. De samlede lyde er klare, men ensformige i længden, og - for enkeltes vedkommende - direkte ulidelige. Gameplayet er for simpelt til at fange alle andre end nybegyndere, og selv de vil nok finde, at pengene er i hvert fald en lille smule spildt.

Grafik 77%  
Lyd 72%  
Gameplay 28%

OVERALL  
**36%**

## COMMODORE 64

Økoflippet Top Banana holder sig pænt fra 64'eren.



# Din faste guide til de seneste konverteringer, billigspil og opsamlere.



## DIPLOMACY - AMIGA, C-64 Virgin

Hvis man ikke har prøvet at spille Diplomacy, har man ingen fornemmelse af, hvor mange problemer et tilsyneladende uskyldigt brætspil kan være skyld i. Diplomacy et spil om diplomatiet lige efter århundredskiftet, og alle de store magter (England, Frankrig, Østrig-Ungarn o.s.v.) er med. Selvom der indgår magtmidler som flåder og hære, er styrkerne så afbalancerede, at den eneste måde man kan vinde en krig på, er ved at alliere sig med et andet stærkt land. Men hvad nu hvis alliancen bliver brudt? Hvad nu hvis de to andre lande, som du troede var fjender, i virkeligheden er allieret med et fjerde land, som nu blander sig? Snart flyver beskyldningerne rundt i lokalet, små fedtede papirlapper vidner om trusler på livet og spillepladen er et inferno - sådan er diplomati!

Computerudgaven blev først udgivet for fem år siden, men er stadigvæk værd at spille. Fans af det originale spil vil finde spillepladen og reglerne ganske som de kender den, og de stakler der endnu lever i en uskyldig tro om, hvor let diplomati er, kan lære noget nyt.

Spillets største styrke og svaghed er, at det er en computerversion. Det svage er, at computeren aldrig vil kunne gøre det ud for fem råbende og skrigende modstandere. Selvom små melodistumper redder lidt af atmosfæren, bliver det alligevel aldrig det samme.

Styrken er til gengæld, at du altid har nogen at spille med - selvom du bliver ved med at vinde.

**OVERALL 74%**

## SOCER STARS - AMIGA, C-64 Empire

Spørg man mig, er der kun eet fodboldspil - og Steve Scream er dets profet! Kick Off II står som den



største milepæl i sportsgenren, og den må naturligvis være med på enhver samling af fodboldspil.

Sammen med Kick Off II får du også tre andre:

Emlyn Hughes, Microprose Soccer og Gazza II. Lad os kigge på dem:

Kick Off II bør du kende. Er det ikke tilfældet kan jeg fortælle, at det i hvert fald på amigaen er uovertruffet. Kick Off II har fart, boldfølelse og et utal af finesser, der gør det uundværligt. På C-64 ser det knap så godt ud - det kan umuligt være samme program.

Med Microprose Soccer er det lige omvendt: virkelig godt på C-64, men en tynd, tynd konvertering til amigaen. Man ser spillet fra oven, og har mulighed for at spille indendørs eller udendørs. Det var også det første spil, der havde en replay-funktion!

Gazza II er et managerspil, hvor du skal sætte dit hold sammen. Du kan købe og sælge spillere på andre hold, træne dine spillere og endelig spille kampe. Desværre har du selv kontrol over spillerne i kampene, og det er desværre ret dårligt.

Endelig er der Emlyn Hughes, der er en positiv overraskelse. Ganske vist følger man handlingen fra det traditionelle "fra-siden"-look, der ellers burde skræmme enhver væk, men i modsætning til andre spil VIRKER det rent faktisk. Du kan selv bestemme startopstillingen, spille turneringer og pokalfinaler. Samlet er det faktisk de bedste fodboldspil, man kan opdrive - og hvadenten du har C-64 eller Amiga, bør du ikke betænke dig.

**OVERALL 88%**

## NINJA COMPILATION - AMIGA Ocean

Hvor er jeg lykkelig - har vi ikke altid savnet en rigtig god ninja-compilation? NEEEE!

I et objektivt øjeblik kan jeg oplyse, at Ocean har



sat Double Dragon, Dragon Ninja og Shadow Warriors sammen til en pakke, der ikke opnår meget andet end at irritere.

Double Dragon er en spillemaskinekonvertering, der introducerer to brødre for et undrende publikum. Kæresten er blevet bortført, og de skal redde hende. Problemet er, at spillet faktisk ikke

er særligt spillet, og virker direkte forældet idag, specielt efter at der er lavet to fortsættelser.

Dragon Ninja er minsanden også en spillemaskinekonvertering, kun en anelse bedre end Double Dragon, det er i det mindste ikke kedeligt, kun uspiseligt. Det er på sin vis meget godt...

Kun Shadow Warriors formår at markere sig som et rimeligt spil. Til ingens overraskelse er det også en spillemaskinekonvertering med en ninja i hovedrollen. Shadow Warrior har en lidt mere bevægelig sprite end de andre, og er ikke helt så forældet. Til gengæld det eneste spil i pakken, der ikke er direkte Ejnar-kandidat.

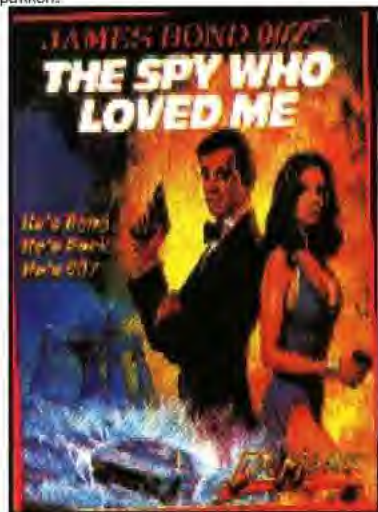
**OVERALL 42%**

## SUPERHEROES - AMIGA Domark

Endnu en kompilation, og endnu en mærkelig blanding af godt og dårligt. Med Superheroes er blandingsskiltet desværre vippet en smule over til den dårlige side.

Last Ninja II blev aldrig det spil på amigaen, som det var på C-64, og selvom det byder på arcade-adventure på højt niveau og af en flot kvalitet, synes hovedpersonen desværre enten at være fuld eller også at have røget for mange svampe - han er umulig at styre, og da handlingen kræver præcis kontrol, tabes der temmelig mange point.

Indiana Jones & the Last Crusade kunne være godt, hvis det bare havde været "the adventure". I stedet får vi et småkedeligt action-spil, hvor Indy myrder man har travlt i et minekompleks, det er lettere besværligt at finde i filmen. Det svageste spil i pakken.



Lidt bedre er Strider II. Som Strider skal du med dit sværd og dit gevær eliminere fjender på en lang række platforme, imens du samler bonuser og ekstra liv. Ret uoriginalt, men flot udført.

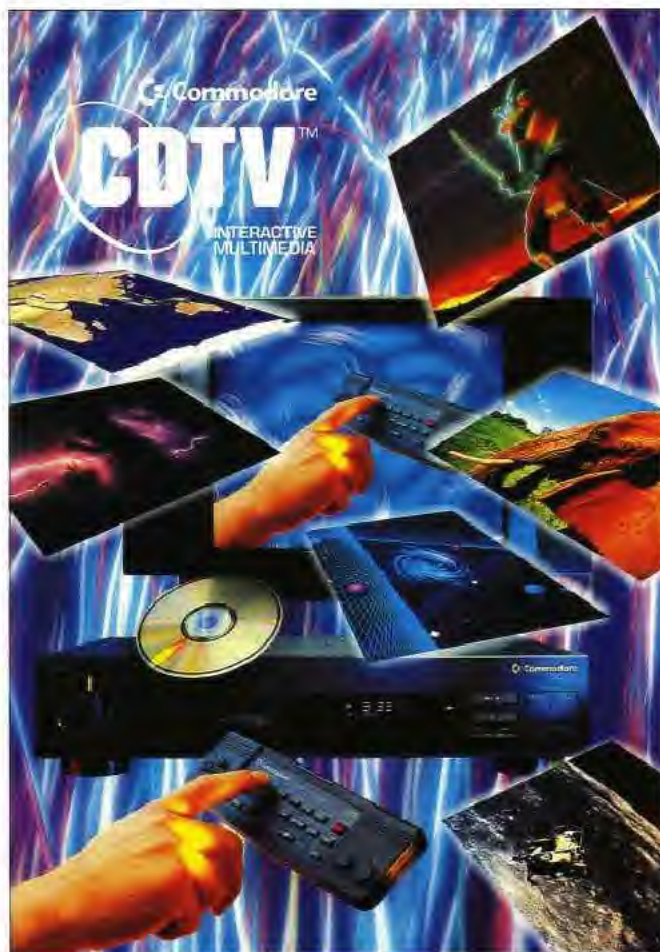
Endelig er der James Bond - the Spy Who Loved Me. Det eneste spil, som Domark faktisk selv har lavet, viser sig at være det klart bedste. Også det er håbløst uoriginalt - en samling småspil, kædet sammen a la Batman. Du skal både køre, skyde fjender og knække koder - hvad mere kan man forlange som James Bond?

Måske en ordentlig opsamling. Desværre ligner spillene hinanden uden rigtige lyspunkter - det kan du sagtens finde bedre!

**OVERALL 68%**



# CDTV. Det største teknologiske gennembrud siden TV'et, videoen og CD-afspilleren.



*Nu kommer du ind i billedet.*

**CDTV** er den geniale kombination af TV, video, CD - og computeren! Verdens første interaktive multimedia-maskine, som spiller musik, viser grafik, billeder og film - eller fungerer som elektronisk billedbog! En enkelt CD-skive rummer op til 300.000 A4 sider! Og denne enorme kapacitet kan bruges til

avancerede videospil, undervisning, dokumentation, præsentation, musikværksted, opslagsværk, illustrerede børnebøger og meget, meget mere.

#### **Enkelt og logisk**

CDTV bruges sammen med dit TV og/eller dit stereoanlæg. Ved hjælp af den enkle og logiske fjernbetjening

navigerer du selv rundt på den valgte CD'er og finder de spil, informationer eller billeder, som du ønsker.

#### **Prøv den selv!**

Bliv selv overbevist om CDTV's fantastiske muligheder. Kontakt nærmeste forhandler. Vi ønsker dig velkommen i CDTV's utrolige verden!







# LBOX

**Er du tilfreds? Er du utilfreds? Lad os høre DIN røst i debatten, der også denne gang omhandler vidt forskellige emner...**

Ved Christian Sparrevohn

## THE SOUND OF A-3000

I disse tider taler alle om hurtigere computere, men man bør tænke sig godt om inden køb. Amiga 500 er, som mange ved, lydløs (ingen ventilator), hvilket er mere end man kan sige om A-2000/A-3000. Disse maskiner har en støj fra ventilatoren, som tidligere A-500 brugere vil finde uacceptabel. Musik-kreationer er helt utålelige at arbejde med på A-3000; stereoanlægget skal skrues ret meget op for at opnå et nogenlunde resultat (blot for at blive kimet ned af naboen!). A-3000 er hurtig, derfor køber flere og flere denne maskine, men hvis du kun skal lave tekstbehandling og spille spil, så er A-500 helt tilstrækkelig.

Kære læsere: boykot A-2000/A-3000, ellers forstår Commodore det ikke.

Findes der en støjsvag ventilator til A-3000, og hvad koster den i så fald  
Jesper Urup

Da A-2000 og A-3000 kører med store hastigheder og avancerede processorer, er ventilatoren desværre en nødvendighed, og selvom du kan få mere støjsvage ventilatorer, er det hverken ukompliceret eller billigt at skifte den gamle ud. Og det er da rigtigt, at man skal passe på ikke at købe en dyr computer, hvis man kun behov, der kan opfyldes af en billigere model. Men er man glad for store animationer, komplicerede beregninger og DTP, er A-3000 en drømmemaskine. Og angående dit lyd-

amorske i at købe og sælge piratspil har jeg endnu ikke fået øje på, og er jeg helt galt på den, hvis jeg påstår at selv du, hr. spilledagter, har piratspil liggende?

Rasmus D., Farum

Jeg har taget dit brev med, fordi det er meget typisk. Arbejder man sort, er det naturlige argument, at det er fordi skattesystemet er så uretfærdigt. Men man behøver ikke at være vismand for at kunne se, at var der intet sort arbejde, ville såvel arbejdsløshed som skattebyrden gå ned.

På nøjagtig samme måde er det med piratkopiering. Kopierede man ikke, ville priserne også falde på originalspil, firmaer som Hewson og Cinemaware, der har lavet nogle af de bedste spil på C-64 og Amiga ville ikke have været nødt til at gå i betalingsstandsning.

Jeg hader at lyde hellig og moraliserende, men når man kopierer et spil, udover at man foretager sig noget ulovligt, er man samtidig med til at underminere branchen. Hvis et spil virkelig er godt, er det vel også retfærdigt, at dem der har lavet det bliver belønnet. Og glæden ved at eje et spil originalt er en hel, hel anden end den du har ved en piratkopi. Du skulle prøve det! Iøvrigt lyder dine bånd med spil også som om de er temmelig varme - der har altid været udgivet originalspil...

## REKLAMER I COMPUTERSPIL?

I har i en længere periode haft en debat, som jeg har fulgt med stor interesse. debatten om ulovlig kopiering, også kaldet piratkopiering. Det virker som om alle er enige om, at piratkopiering er noget møg, at det må bekæmpes på en hver mulig måde.

Et par af de kendte metoder er kopi-beskyttelser, der resulterer i at spillet ikke kan installeres på harddisk og at man heller ikke kan tage backup-kopier til sig selv.

Den situation kan sammenlignes med NRK's (Norges nationale tv-station), som altid har levet af licens-pengene, alle seerne skulle betale. Men dermed fik man også sort-seere.

Men så en dag fandt en smart person ud af, at licens ikke var nødvendig, og istedet satte puttene han REKLAMER ind imellem programmerne på sin nystartede tv-station. Nu kunne ALLE se tv, uden at skulle betale licens!

Nu er mit spørgsmål:

"Hvorfor gør software-firmaerne ikke det samme???"

Man kunne f.eks. lægge reklame-skærme ind mens spillet loadede, eller når nye baner skulle loades ind.

På den måde ville software-firmaerne få en ekstra indtægt, som ville gøre dem mindre afhængige af indtægterne fra spilsalget.

Dermed mener jeg ikke, at man skulle dele spillene ud gratis, men at man måske kunne sænke priserne fra 395,- til 100,-, eller at man kunne fjerne kopi-beskyttelsen, så den kommercielle pirat udder (jfr. DNC 12/1991)

Nyt emne: Jeg synes det er for dårligt, at det kun er abonnenter, der får adgang til de spil-demoer, i deler ud. Jeg har aldrig abonneret på jeres blad, til trods for at jeg har alle bladene fra 1990, 1991 og formentlig også køber alle i 1992.

Jeg vil gerne foreslå, at man holder op med at dele præmier ud til alle som får deres brev trykt i bladet, for hvis man ikke kan dele sine ideer med andre uden at skulle have betaling for det, så er man virkelig sunket dybt.

Så ville alle de, der skriver latterlige breve om hvor godt jeres blad er miste interessen.

I denne ånd vil jeg gerne afstå fra min spilpræmie, og håber på at det måske forøger min chance for at få mine ideer trykt i jeres blad.

Michael Simonsen, Aakim, NORGE

Hmm, din ide er bestemt ikke dårligt - og den har også været forsøgt. Pepsi-Cola har sponseret et par Ocean-spil, men det er nogle år siden, og når de ikke har gjort det siden, har det sikkert skyldtes, at det har været en flasko! Man sankede nemlig IKKE priserne, men brugte pengene på at købe en dyr licens, der endte med at ligne C-64 basic udført af en hvalros - og det var vel og mærke amiga-versionen! Men det vidunderlige ved ideen er, at der er en indbygget garanti. Reklamesponsorerne lærer formentlig hurtigt, at de kun skal sponserer de spil, der virkelig sælger, så nyheden om deres henrivende vare kommer ud til så mange som muligt!

Man kan desværre ikke være sikker på, at priserne af den grund bliver sat ned - men det ville være en sikkerhedsventil for softwarehusene, der så ville have kapital til at kaste sig ud i mere vilde projekter, de ikke ville kunne få støtte til.

Med hensyn til dit disketteproblem, så skyldes det et distributionspørgsmål, der forhåbentlig snart løses. Du kan dog stadigvæk skrive efter disketterne. Det var generest at afstå fra din spilpræmie Michael, for dit brev er ellers af en sådan kvalitet, at det ville blive trykt under alle omstændigheder, og også ville modtage en spilpræmie! Det er nemlig IKKE sådan, at vi bare deler ud til alle, der får trykt deres brev i bladet - vi kræver en vis portion serfæltet (og meget gerne seriøst pjatt!), hvilket forklarer, hvorfor følgende brev overhovedet bliver trykt...



## AMIGA 500 PLUS PROBLEMER

Vi byttede i starten af december vores gamle A-500 ud med den nye A-500+ og siden har vi fundet ud af nogle ting, mangler o.lign. som vi gerne vil gøre andre A-500+ ejere og jer på DNC opmærksom på.

Der er som bekendt 1 meg. hukommelse som standard, men af uvisse årsager er der slet ikke 1 meg., der mangler nemlig ca. 170 kb. Dette kan man se ved at bruge "Avail"-kommandoen, der uanset hvad man gør vil skrive, at der bliver brugt 170 kb. Yderligere står der i manualen, at de mest brugte C-kommandoer ligger i ROM. Men manualen beskriver ikke hvilke C-kommandoer der drejer sig om. Man kan dog få en liste over disse kommandoer ved at skrive "Resident" i Shell, der også ligger internt. De kommandoer der er i manualen er desuden dårligt beskrevne.

Når vi nu snakker om ROM'en, må vi hellere nævne boot-menuen. Denne menu fandt vi ved et tilfælde et par uger efter at vi havde købt computeren; og vi blev ret overraskede, da den ikke står nævnt i manualen. Den kan kaldes frem ved at resette og holde begge musetaster nede under resettet.

Mange residente programmer, der kan overleve et reset, virker ikke. Det gælder heldigvis også de fleste vira. Hvad er iøvrigt årsagen?

Med hensyn til kompatibiliteten med software, må vi hellere skynde os at sige, at nogle af de nævnte til-

ler i januar-nummeret der blev erklæret ubrugelige, virker udmærket. Det gælder blandt andet for Lotus 2 og Knights of the Sky. Sidstnævnte har dog et par problemer p.g.a. RAM'en. For at køre KÖTS fra en A-500+ skal man slå alle eksterne drev fra og bruge en add 44k-kommando inden man loader selve programmet. Derfor skal add 44k-kommandoen nævnes først i startup-sekvensen.

Har man desuden problemer med spil og andre programmer, der starter v.h.a. DOS, kan man evt. prøve at bruge kommandoen "SETPATCH". Gamle packede filer, der ikke virker, kan man evt. prøve at recrunch med en cruncher der understøtter A-500+, såsom Powerpacker 3-4.0 og Imploder 4.0. Vi har også været ude for at alle protections-bitsene på en diskette er blevet ændret, så man kan execute filer. Årsag ukendt, men man kan ændre dem tilbage til RWED v.h.a. Protect-kommandoen. Peter & Karsten Rechnagel

Det var et langt brev (og jeg har endda skåret noget væk!), men mon ikke disse tips vil være til hjælp for mange, der har problemer med deres nye computer? Jeg kan kun anbefale alle til at sende lignende tips ind om A-500+, og de må gerne komme fra Commodore selv.

Indtil da får I i hvert fald en spilpræmie for jeres tips - og bare rolig; de skal nok virke på A-500+!

## EN AF DE KORTE

Jeg læste jeres annonce sidste måned, hvor I snakkede om programmet "Trade Wars" og hertil har jeg et par spørgsmål.

1) Er "Trade Wars" et spil eller et seriøst program?

2) Hvor får man fat i det?

Frederik Poulsen, Anonymiaby

**Tradewars er et spil, og du kan ikke købe det; til gengæld kan du med et modem spille det på COM-BBS mod alle de andre brugere. Nummeret er 33-152003, og tro mig - det er ret sjovt!!!**

## Det Vittige Hjørne

Hjørnet er tilbage, og selvom der mangler de mest "sorte" (som i åbenbart ikke tør få trykt med jeres navn under?!), skulle her være lidt for enhver smag. Men traditionen tro er jeg nødt til at advare: Der kan fremkomme stærke scener!

Alle børnene hed Birger  
Undtagen Kim  
Han hed Svend  
Anonym

En århusianer er flyttet til sydstatene. En dag kommer han endelig snak med en indfødt, som han spørger, hvad de egentlig laver om aftenen. "Jo" svarer sydstatsmanden, "vi tager ud til bowlingbanen og tæsker en flok negere". "Wau!" siger århusianeren, århusianer som han er, "det lyder festligt". Samme aften tager de afsted. Derhenne møder de en flok negere, som de småsporede lokale begynder at slå løs på. =rhusianeren derimod får fat i en ordentlig kæp og begynder at banke løs på bowlingkuglerne. En af sydstatsfolkene skrider "hvad fanden laver du da?!", "Jo", svarer århusianeren, "I klarer de voksne, så klarer jeg æggen!" Morten Bech, Farum

Olsen står nøgen foran spejlet og siger stolt: "Tre centimeter længere og jeg havde været kejser!" "Ja, ja", sagde konen, "Tre centimeter kortere og du havde været kejserinde!" Mads Thrane, Nibe

Tjener, kyllingen har kun eet ben!  
Ja, og hvad så, De skal vel ikke danse med den!  
Ebbe Hansen  
Aalborg

Hvor sover et monster der er fire meter højt og vejer 5 tons?  
- Lige hvor det har lyst til!  
Svante Vinther, Roslev

Jeg synes din onkels næse er så flad - er han bokser?  
- Nej, han er vinduespudder i en badeanstalt for kvinder!  
Svante Vinther, Roslev

I en amerikansk forretning solgte man både våben og musikinstrumenter. Dette mærkelige vareudvalg fandt en strøgkunde lidt for bizart. "Men det er ikke så mærkeligt" forklarede sæl-

geren, "Hvis De for eksempel køber en trompet idag, så kommer deres nabo sikker imorgen og køber en pistol!" Jari Jørgensen, Haderslev

Så var der den om damen, der kom hjem til veninden med en plade der hed "svulmende læber". Veninden spurgte damen hvor den var købt, og førstnævnte svarede, at den var købt i Record. Veninden ringede, eller rettere, ville ringe til Record, for hun fik det forkerte nummer. Telefonen blev taget og hun spurgte "Har de Svulmende Læber?" Da en mandestemme svarede "Nej, men jeg har et lem på 25 centimeter", spurgte kvinden forhippet, "om det da ikke var Record" "Næh", lød svaret, "Min fars er 30 centimeter!" Dan Poulsen, Odense

Read my lips, no more taxes!  
Helmuth Kohl, Berlin

To slanger mødtes i junglen  
- Hej, ved du om vi er giftige  
- Nææhhh...hvorfor spørger du om det?  
- Fordi jeg lige har bidt mig tungen!  
Frederik Rosenkjær-Madsen, Virum



# VERDENS STØRSTE DEMOPARTY!

## INTRODUKTION:

DETTE AMIGA/C64-PARTY ER IKKE ET ALMINDELIGT DEMOPARTY! HURRICANE OG BRUTAL INTRODUCERE DIG NU FOR VERDENS STØRSTE DEMOPARTY I HJEMMECOMPUTERENS HISTORIE - MERE END TRE GANGE STØRRE END NUMMER TO : AARS-XMELIGT '91 - OG DETTE ER INGEN SPØG! DEMOPARTYET VIL BLIVE AFHOLDT I MIDTEN AF DANMARK, NÆRMERE SPECIFICERET PÅ SAMSØ I DAGENE FRA FREDAG D.26/6 (KL.08.00) TIL MANDAG D.29/6-1992 (KL.13.00). VI TILBYDER DIG DE BEDSTE PARTY-FACILITETER NOGENSINDE:  
1. VI HAR PLADS TIL MERE END 3000 PERSONER incl. UDSYR!  
2. VI HAR EN 600 \* 500 CM SKÆRM OG EN 500 \* 400 CM SKÆRM I DE TO PARTYHALLER FOR KONKURRENCER, REKLAMER, DEMOER M.M!  
3. VI HAR SUVERÆNT MUSIKUDSTYR I DEMOHALLERNE MED OTTE 250 WATTS BOSEHØJTLERE!  
4. VI HAR CAFETERIA I BEGGE DEMOHALLERNE MED DØGNABENT, HVOR DU F.eks. KAN KØBE DISKETTER OG RIGTIGT MAD!  
5. VI HAR HJERET EN PROFESSIONEL ELEKTRIKER, TIL AT SØRGE FOR STRØMTILFØRSEL OG EVT. ELEKTRICITETSPROBLEMER!  
6. VI HAR OGSÅ HYRET RENGØRINGSPERSONALE!  
7. VI HAR TO FRIE BUSSE PÅ SAMSØ MELLEM FÆRGELEJERNE OG DEMOPARTYET BÅDE DEN FØRSTE OG SIDSTE DAG!  
8. ET HST-MODEM VIL GARANTERE, AT PRODUKTERNE AF DETTE DEMOPARTY VIL BLIVE SPREDT OVER HELE VERDEN!  
9. VI OGSÅ HAR ARRANGERET TO FØRSKELLIGE DISKOTEKER (ET D.26/6 OG ET D.27/6) OG HYRET EN DJ FOR ALLE TURISTERNE PÅ SAMSØ (I TURISTSESØEN ER DER SOMREGLER OVER 40000 TURISTER

PÅ SAMSØ). HER KAN DU KØBE HVAD SOM HELST AT DRIKKE F.eks. "THE PARTYCOCKTAIL". KONKURRENCERNE KORT:  
VI HAR ARRANGERET DE FØLGENDE TI FØRSKELLIGE KONKURRENCER : 1. DEMO-AMIGA, 2. DEMO-C64, 3. MUSIK-AMIGA, 4. GRAFIK-AMIGA, 5. MUSIK-C64, 6. GRAFIK-C64, 7. FASTEST-DEMO-AMIGA, 8. HRC-PARTYGAME-AMIGA, 9. HRC-PARTYGAME-C64, 10. LOTTERI (RING FOR REGLER/PRÆMIER). EKSEMPLER PÅ PRÆMIER:  
DEMO-AMIGA : 1. 18000 KR. 2. 10000 KR. 3. 6000 KR. (10 PRÆMIER).  
DEMO-C64 : 1. 6000 KR. 2. 4000 KR. 3. 2000 KR. (8 PRÆMIER).  
MUSIK/GRAFIK-AMIGA : 1. 3500 KR. 2. 2000 KR. 3. 1500 KR. (8 PRÆMIER).  
MUSIK/GRAFIK-C64 : 1. 2000 KR. 2. 1500 KR. 3. 1000 KR. (6 PRÆMIER).  
TOTAL PRÆMIESUM = 100.250 KR.!!!  
TRANSPORT :  
-VI HAR BESTILT TO BUSSE TIL AT KØRE NONSTOP MELLEM ARHUS BANEGÅRD OG FÆRGEN I HOV. BÅDE DEN FØRSTE OG SIDSTE DAG. BUSSENE VIL KØRE FRA ARHUS PÅ FØLGENDE KLOKKESLET : KL.08.00, KL.09.20, KL.11.10, KL.12.30, KL.14.20, KL.15.40, KL.17.30, KL.18.50, KL.20.40. NÅR DU KOMMER TIL SAMSØ, VIL DU BLIVE FRAGTET TIL PARTYET. HUSK AT MØDE OP PÅ BANEGÅRDEN MINDST 15 MINUTTER FØR AFGANG. DENNE TRANSPORT VIL SAMMENLAGT KUN KOSTE DIG CA. 45 KR.  
-FRA NOV I JYLLAND SEILER FÆRGEN PÅ FØLGENDE KLOKKESLET : KL.06.55, KL.08.45, KL.10.05, KL.11.55, KL.13.15\*, KL.15.05, KL.16.25, KL.18.15, KL.19.35, KL.21.25\*. ER DU PÅ GÅBEN, VIL DU BLIVE FRAGTET TIL PARTYET, NÅR DU ANKOMMER TIL SAMSØ. DENNE TRANSPORT VIL I ALT KUN KOSTE DIG 35 KR. (UDEN BIL). HVIS DU VIL HAVE BIL MED OVER, SKAL DU RESERVERE PLADS

I GOD TID PÅ FØLGENDE TLF. : +45 86 59 17 44 (KL.06.30-16.40) ELL. +45 86 59 31 34 (FAX). MED BIL VIL TRANSPORTEN INCL. EN PERSON KOSTE 135 KR.  
\*PÅ DISSE AFGANGE ER TRANSPORTEN AF BILER BILLIGERE.  
-FRA KALUNDBORG PÅ SJÆLLAND SEILER FÆRGEN PÅ FØLGENDE KLOKKESLET : KL.09.55, KL.15.55, KL.20.30. UDEN EN BIL VIL TRANSPORTEN KOSTE 47 KR. HVIS DU VIL HAVE BIL MED OVER, SKAL DU RESERVERE PLADS I GOD TID PÅ FØLGENDE TLF. : +45 86 59 00 02 (KL.10.00-12.00 ELL. 14.30-17.00).  
-NAR PARTYET ER SLUT, VIL DE TO BUSSE PÅ SAMSØ TRANSPORTERE ALLE GÅENDE TIL DERES FÆRGER. VED FÆRGELEJET I JYLLAND VIL TO ANDRE BUSSE SØRGE FOR TRANSPORTEN TIL ARHUSBANEGÅRD FOR ET BESKEDENT BELØB (CA.10 KR.). HUSK AT SIGE, AT DU KOMMER FOR DEMOPARTYET, NAR DU KØBER FÆRGEBILLET.  
PRISER :  
INDGANGEN TIL DEMOPARTYET VIL KUN KOSTE 120 KR.  
INDGANGEN TIL DISKOTEK VIL KUN KOSTE 30 KR. PÅ AFTEN.  
HUSK :  
1. HURRICANE ER EN 100 PROCENT LEGAL DEMOGRUPPE, HVILKET BETYDER AT VI IKKE ER ANSVARLIGE FOR NOGEN SOM HELST ILLEGAL AKTIVITETER UNDER DEMOPARTYET.  
2. VI VIL IKKE ACCEPTERE, AT ANDRE END VI OG VORES SPONSORER SÆLGER NOGET SOM HELST I PARTYBYGNINGERNE.  
SLUTTELTIGT :  
DETTE DEMOPARTY ER IKKE KUN LAVET FOR DE MEST KENDTE DEMOGRUPPER. DET ER LAVET FOR ALLE MED DEN MINDSTE INTERESSE FOR TEKNOLOGI OG KREATIVITET. DET ER OGSÅ LAVET FOR DEM, SOM GERNE VIL MØDE MAN-

GE ANDRE MENNESKER MED SAMME INTERESSE OG SELVPØLGELIG ALLE, SOM HAR LYST TIL AT KOMME UD OG OPLEVE NOGET STORT OG UOVERTRUFFEN I SOMMEREN 1992, MED ELLER UDEN COMPUTER...  
FØR VI SLUTTER, VIL VI GERNE TAKKE ALLE, SOM PÅ EN ELLER ANDEN MADE HAR MEDVIRKET TIL ARRANGERINGEN AF DETTE PARTY - DET STØRSTE DEMOPARTY NOGENSINDE!  
ADRESSER :  
PARTYHALLER : PILLEMARKEVEJ, TRANEBJERG, 8305 SAMSØ.  
HURRICANE (BRIAN) : SKOVKROGEN 2, SÆLVIG, 8305 SAMSØ, TLF. +45 59 01 38.  
HURRICANE (MADS) : VANDBÆKVEJ 40, UGGEHUSE, 8900 RANDERS, TLF. +45 49 54 62.  
FOR AT RESERVERE BORDE, STOLE, ELEKTRICITET, PLADS (I BUS OG) PÅ FÆRGE (U.BIL), BEDES DU BESVARE PÅ DE FØLGENDE SPØRGSMÅL OG INDSENDE DEM TIL HURRICANE.  
1. NAVN? 2. GRUPPE? 3. ANTAL PERSONER? 4. ANTAL COMPUTERE? 5. COMPUTERTYPE? 6. FÆRGE FRA JYLLAND ELL. SJÆLLAND? 7. BUS FRA ARHUS (JA/NEJ). HVIS JA, SÅ BESVAR DE NÆSTE TO SPØRGSMÅL FOR HVER ENKELT PERSON : HVILKEN BUSAFGANG? HVIS DEN FØRSTE BUSAFGANG IKKE ER MULIG, HVILKEN DA? 8. KALUNDBORGFÆRGE (JA/NEJ). HVIS JA, SÅ BESVAR DE NÆSTE TO SPØRGSMÅL FOR HVER ENKELT PERSON : HVILKEN FÆRGEAFGANG? HVIS DEN FØRSTE FÆRGEAFGANG IKKE ER MULIG, HVILKEN DA?  
9. KONTAKTPERSONS NAVN, ADRESSE & TELEFON (VIGTIGT)?  
VI SES...  
THE HURRICANE DEMOPARTY'92!

## EVENTYRLIGE LØSNINGER

Spiller du tit adventures og sidder du tit fast i dem? Så har vi et enestående tilbud til dig:-

### "King Of Solutions"

Bogen, der indeholder 50 adventureløsninger til de sejeste spil, der nogensinde er programmeret til din computer. Om du har en Amiga, C64 eller PC ændrer det ikke ved dine muligheder for at udnytte bogen fuldt ud. Et opalagsværk, der vil holde såvel din nuværende, som din kommende computers tid ud.

#### Alle Sierra On-Line-seriens topscorere er løst:

"Space Quest"-serien, "Police Quest"-serien, "Kings Quest"-serien, "Larry"-serien, samt alle de løse, der ikke er i serier gennemgås fra ende til anden. Du skal ikke længere sidde fast i nogle af dem!

#### Alle Infocoms trilogi-baskere er løst:

"Zork"-serien, "Magic"-serien, "Space"-serien og alle de løse, der endnu ikke har fået en efterfølger er minutløst brudt ned og fremstillet så nøjagtigt, at du vil kunne få svar på alle de uafsløre spørgsmål!

Derudover er der en masse andre firmaer der får en kærlig behandling i "King Of Solutions"-bogen: Har du uløste fra Delphin, LucasFilm Games, Magnetic Scrolls eller andre, så vil du absolut få glæde af:

### "King Of Solutions"

# BESTIL NU!

#### JA TAK! Jeg vil ha' "King Of Solutions"-bogen!

Send fluks et girokort til mig! Min adresse er:

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

"King Of Solutions" koster kr. 115 (+ porto kr. 4,75)

(Send denne kupon til: Det Nye Computer, St. Kongensgade 72, 1264 København K. - skriv uden på kuerten: KOS)



# GAMES PREVIEW

**Din krystalkugle til fremtidens stjernehimmel af funkende super-spil og de mere kedelige sorte huller...**

## SHADOWLANDS

Domark er et softwarehus, der til tider laver geniale spil, og andre gange føder spil, der har en vis lighed med vores allesammens Ejnar. Men også de har opdaget, at rollespilsgenren er en guldgrube - og med Shadowlands håber de på at få en klar sællert.

Umiddelbart virker det ikke særlig originalt - og skærm billederne minder da også mest om Shadow Sorcerer. De er sat sammen af Domarks lille japanske programmørhold Teque, der er skaberne bag noget, der skulle være så smart at man ligefrem har fået trademark på teknikken Photoscape (tm, mens vi husker det).

Photoscape skulle give spillerne et realistisk dagslys, lade fireballe trække lysstriber efter sig etc.

Du har kontrollen over fire eventyrere, men i modsætning til mange spil af typen, kan du dele dem op i grupper. Så mens du helte er igang med at lave baghold for en drage, kan du andre forsøge at komme ud af et bur, et helt andet sted. Hvordan Domark havde tænkt sig at det skulle lade sig gøre at holde rede i det hele, er temmelig uklart, men det lyder da i hvert fald spændende.

Handlingen foregår både indendørs og udendørs (komplet

med "rigtig" nat og dag), i store pyramider og slimede huler.

Shadowlands skulle gerne være ude, mens du læser denne linje.

## LINKS

Hvis dit højeste mål for din usle tilværelse er at forbedre dit handicapp, og vi vel at bemærke snakker om golf, er du måske en af dem, der er træt af at vade med en fjollet hat på hovedet og et par fjolledede sokker på fødderne, mens du løber rundt på en plæne og slår til en fjollet bold. Jeg fors-  
tår dig godt.

I så fald byder markedet på bunker (bemærk det elegante ordspil!) af golf-spil, men ingen af dem har nydt så megen popularitet som Links, der har været noget af en Birdie for U.S. Gold med 150.000 solgte eksempla-



## PLAN NINE FROM OUTER SPACE

Vi lægger ud med en titel fra Gremlin, der er lidt ud over det sædvanlige: en filmlicens. Det lyder måske ikke særlig usædvanligt, men når filmen er fra 1959 og af mange bedømt som den værste film nogensinde, begynder man at rynke brynene. Den originale film var fuld af temmelig uheldige detaljer - hvad siger I til, at man bruger den samme kulisse til scener, der foregår på forskellige steder som et flycockpit, en flyvende tallerken og en kirkegård? Eller hvad med "den flyvende tallerken-effekt", der er lavet med brændende paptallerkner? Vist ikke særligt overraskende, at PNFOS har vundet Golden-Turkey-Prisen for værste film. I spillet spiller du rollen som privatdetektiv, der på bedste adventure-facon skal finde seks dele af den famøse film, splejse den sammen og bringe den tilbage til ham. Du vælger dine kommandoer fra menuer i den berømte og udbredte "point-and-click"-facon, der efterhånden udgør kernen i de fleste adventures, men Gremlin påstår selv, at der stadigvæk er masser af atmosfære fra filmen. En ting er i hvert fald sikkert - spillet kan umuligt blive værre end filmen!

Vent det i slutningen af april.

rer - på PC.

Men nu kan køllesvingende amiga-ejere også få fornøjelsen af Links, der byder på baner, der er lavet over videoptagelser fra helikoptere. Videoptagelserne er kombineret med særlige topografiske spilleregler, så alting skulle opføre sig ligesom i det vir-

kelige liv. Og for at du i endnu højere grad skal tro på, at du virkelig er ude i naturen, er der digitaliseret lyd fra et rigtigt golfspil, ligesom det famøse "klik-flop" af en bold der bliver ramt til "svirp...\$%\$#&\$/&!!" af en bold, der ikke gør!

Derudover er der en stabel



## MYTH

Vores C-64-læsere vil sikkert nikke genkendende til dette virkelig klassiske spil fra System 3, og nu har amiga-ejerne heller ikke længere nogen grund til at føle sig forbigået (hvis de da nogensinde har haft det). Myth er nemlig ude, mens du læser dette, og spillet bliver så radikalt anderledes i forhold til sin c-64-forgænger, at vi ikke bare vil nøjes med

en update, men teste den fuldt ud, når den kommer.

Plottet er dog stadigvæk det samme. Du er en ung mand, der er interesseret i al slags mytologi, og pludselig en dag vågner du op, og finder dig selv suget ind i handlinger fra den græske, den romerske, den egyptiske og endog den nordiske mytologi. Myth er blandt de bedste platformspil nogensinde, men det er ikke nok bare at hoppe rundt. Store problemer opstår, når du skal til at løse nogle af de morderiske gåder, gudeme har stillet i vejen for dig - men hvem siger det skal være nemt.

Efter sigende er der sket store ændringer med grafikken, der chokerede med sin kvalitet på C-64. System 3 siger selv, at det hele er blevet ekstra livagtigt, mere farvefyldt og med flere drilske problemer. Herfra kan vi kun rynke panden og tænke på, at System 3 aldrig har været så god på amigæen som på C-64. Måske vil Myth blive vendepunktet for den udvikling.



ekstra-disketter, hvis du bliver træt af de eksisterende baner, så der altid er et hul, du ikke har proppet din kugle i.

Links forventes ude i slutningen af april, men vær hellere på den sikre side: læs anmeldelsen før du brænder dine golf-køller.

## FLAG

I sidste nummer kunne vi kun sige en lille smule om Flag. Her er en dybere beskrivelse, og I kan godt begynde at glæde jer!

Handlingen finder sted i to små landsbyer, der er skabt i trolldmanden Hearn's mystiske laboratorium. De to byer er adskilt af en flod med kun en bro over sig, og hver af landsbyerne er befolket med soldater, bønder, røvere og magikere.

Hearn har besluttet, at de to byer skal kæmpe hvert 20. år om at erobre den andens flag, og vinderne får lov til at leve i fred, mens taberne skal trælle for Hearn. Og nu er tiden atter kommet.

Som leder for en af byerne har du kontrol over en samling folk, og du skal nu beslutte, hvem der

skal dyrke jorden, hvem der skal bygge mure og hvem der skal være soldater. Du bestemmer selv om du vil være i offensiven eller defensiven, bare du vinder! Til din hjælp kan du blandt andet hyre lejermordere, sabotører og troldmænd. Du skal beskytte dine centrale bygninger som skatkammeret og kroen, så det vil være nødvendigt at sætte vagter ud - men omvendt skal du også have mænd til selv at genere fjenden og erobre hans flag. Og som om der ikke var problemer nok, skal du også modstå uventede farer som hærgende drager og hungersnød, hvis høsten slår fejl.

Det lyder spændende, og skulde meget snart komme.

## DIE HARD II

Dette må være den mest forsinkede licens nogensinde, men efter temmelig meget tovtækteri, er det lykkedes for Grandslam at få den. Nogen ville måske mene, at det efterhånden kan være ligemeget...

Grandslam har ikke rigtig haft nogen succeser, men Die Hard II

## HOSTILE BREED

Palace Software plejer at være gode til at skaffe sig opmærksomhed, ikke mindst med deres velkendte Barbarian-reklamer. Nu er det ingen ringere end programmøren bag Barbarian II, Rob Stevens, der har kastet sig over en genre, mange ellers ville betragte som død: de vandret scrollende shoot'em ups. Men Hostile Breed lover lidt ud over det sædvanlige...

En research-station på planeten Genaro-5 har lidt skader efter et jordskælv, og planterne og dyrene på planeten, der faktisk altid har undret sig over, hvad det var for en mærkelig kasse på deres planet, er så småt begyndt at flytte ind. Du skal reparere væggene og smide de små stakler ud, men det er mere strategisk end som så. Du kan selv vælge i hvilken rækkefølge du vil "rense" de forskellige sektorer, men vær forberedt på, at dine fjender hærger videre, der hvor du ikke er. Ud over det sædvanlige arsenal af våben, kan du også bruge små reparationsrobotter og forsvarssystemer, der er indbygget i rumstationen. Hostile Breed tegner lovende, og er ude i slutningen af april.



## TOWN WITH NO NAME

Langt ude vestpå er der steder, man ikke bør gå, folk man ikke skal rage uklar med og retter, der kan lave ventilationshuller i din mavesæk. Så da Manden Uden Hest red ind i byen og skød Big Ed's lillebror, kunne det kun betyde een ting: Mr. Diablos bedemands-business ville få travlt igen.

I denne CDTV-titel befinder du dig i byen uden navn, en af de stakkels ensomme cowboys, der uheldigvis befinder sig i skudlinjen i en rigtig grim lille fejde. Dit job er nu at få renset ud blandt de slemme fyre, for selvom det ikke var dig der startede, må du følge reglen, der er formuleret med amerikanernes sædvanlige fornemmelse for poesi - "A mans gotta do what a mans gotta do".

On-line, der udgiver spillet, er meget hemmelighedsfulde om selve handlingsforløbet, men kalder den bare for en "interaktiv film", instrueret af Fergus McNeill. I får flere informationer når vi har dem.

tegner nu lovende. Spillet består af fem vidt forskellige baner, efter den populære "Batman-opskrift". Du skal ud i en sneslæde-jagt, kæmpe fra vingen på en 747-jumbo og forårsage en mindre massekræfter på terroristerne i en ægte Operation Wolf-klon.

Filmen var en af de mest blodige nogensinde, og spillet praler da også af bunker og atter bunker af fjender, du kan eliminere, smadre, skyde og banke. Det er en hård verden vi lever i, og spillet skulle være ude til maj.

Guybrush nu er blevet ældre, og efterhånden keder sig temmelig meget. Han er blevet skilt fra borgmester Marley, han har ikke bedrevet noget siden sit opgør med LeChuck og der er ikke kommet en god reggae-plade det sidste år! Men eventyrerne lurer lige om hjørnet...

For LeChuck, der allerede har været død to gange, forsøger sig nu endnu engang. Onde kræfter har genoplevet mega-skurken, og LeChuck har besluttet sig for at tage grusom hævn over Guybrush.

Spillet er både større og sværere end sin forgænger, men du kan spille det på flere niveauer. Hvis du er nybegynder (eller anmelder!) vil det være en god ide og spille den lille version af Monkey Island II, der har nemmere og andre puzzles end den store, fulde version. Det lyder spændende, men U.S.Gold vil ikke fortælle hvornår den kommer. "Soon" er svaret, hvis man spørger.

## MONKEY ISLAND II - LECHUCKS REVENGE

En af de største succeser nogensinde er Lucasfilms Secret of the Monkey Island, som høstede utallige topkarakterer sidste sommer. U.S.Gold er desværre meget hemmelighedsfulde om, hvornår de udgiver fortsættelsen, men den er allerede ude til PC, hvor det allerede har placeret sig selv som en klassiker. Det går hurtigt...

Forhistorien handler om, at





## Så er PD Special igen tilbage på scenen, med masser af nye og spændende PD-programmer.

Af Bo Jørgensen

Der er stadigvæk masser af Public Domain programmer, og Fred Fish serien har i skrivende stund rundet de 580 disketter. Det er utroligt at denne udvikling kan fortsætte. Men så længe der er kreative programmer, så er PD-fremtiden sikret. Mange af de programmer der ligger på Fred Fish (og på de andre serier) er demoer - og test versioner af professionelle (kommercielle) programmer. Disse programmer er ofte "ufuldendte" og kan ikke bruges i fuld udstrækning. Visse settings kan være slået fra hvilket betyder, at man måske ikke kan gemme sit produkt eller

at programmet er blevet gjort langsomt (ventetid ved computeren er virkelig pinefuld!).

### Indhold:

Landmine (spil)  
LandScape (fraktalprg.)  
DiskPrint (utility)  
SuperDuper (utility)  
PicBase (utility)

### Landmine

Mac'en er jo som bekendt en meget stærk computer, og det er klart at den må kunne inspirere programmører i Amigaverdenen. Landmine er et lille eksempel herpå. Spillet idé er meget enkel, hvilket dog ikke betyder, at det er overstået på få minutter. Spillefladen består af et firkantet net med 15 X 10 felter. I level 1 er der 20 miner gemt i disse felter og opgaven går ud på at nå nederste højre hjørne uden at "støde" på en bombe. Det lyder næsten som en slags russisk roulette men der er dog lidt hjælp at hente. Hver gang der flyttes til et nyt felt, vil et tal fortælle, om der er bomber i nabofelterne. Hvis tallet er 3 så er gode råd dyre, men man kan jo

altid gå tilbage og prøve en anden vej. Et meget underholdende spil. Det er iøvrigt lavet i sproget AMOS og derefter compilet med AMOS compileren. Det ser ud til at AMOS er kommet for at blive, stadig flere og flere Public Domain programmer bliver lavet i AMOS.

### LandScape (Andrew Kreibich)

Endnu et AMOS program. Her er det et program, der genererer landskaber. Dem der kender VistaPro og SceneryAnimator ved, hvad det drejer sig om. LandScape er langt fra på højde med de førnævnte, men prisen taget i betragtning så er det faktisk ret utroligt, hvad det kan. Når programmet er startet op er der tre pulldown menuer, og det er her alle de spændende ting foregår.

Når alt er tilrettelagt, klikkes der på render3D og så kan der brygges kaffe eller andet lign. tidsfordriv. Med mit accelerator-kort tog det ca. 5 min. at generere et billede og uden sådan et kort vil det uvægerlig gå langsomme. Men resultatet er også flot.

Jeg må indrømme, at skuffelsen var stor, da jeg opdagede at gem-funktionen var slået fra!

Her er altså ikke noget med at lave et helt bibliotek med gode landskabsbilleder. Nyd billedet mens det er på skærmen før det næste genereres. Der er et hav af parametre som alle har betydning for hvordan det endelige billede skal ud.

### DiskPrint (Jan Geissler)

Med jævne mellemrum dukker der programmer op som kan printe labels. Her er endnu et. Og igen er det en "limited version" (visse funktioner er slået fra). Men alligevel er det et helt fint stykke værktøj. Send 20\$ til programøren og få en updatet version.

DiskPrint bruger ikke pulldown menuer, men har istedet et enkelt kontrolvindue hvori alt vælges. Programmet er meget nemt at bruge. Klik på Fred Fish og labelen hedder Fred Fish. Klik på Director-Tool og den aktuelle diskettes indhold, med filer og skuffer, vises - derefter klik på hvilke navne der skal med på diskettelabelen.







# Kun for begyndere: Velkommen til Amigaens verden!

**Har du lige købt en Amiga?  
Eller vil du prøve at programmere lidt selv til en forandring?  
Denne artikel er specielt for dig, der skal til at bruge  
Amigaen for alvor - denne gang lidt om AmigaBASIC.**

Af Lene Richter



**E**t af de programmeringssprog, der kan anvendes på Amigaen eren 'dialekt' af BASIC, AmigaBASIC. BASIC (Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code) er et såkaldt højniveau-sprog, hvilket vil sige, at man skriver sit program i noget, der tilnærmelsesvis ligner et menneskeligt sprog, hvorefter dette omformes til maskinsprog - instruktioner til maskinen.

## Opdelt i to kategorier

Højniveausprog er opdelt i to hovedtyper: oversatte (compile-rede) sprog og fortolkede sprog, hvor BASIC tilhører den sidste kategori. I et oversat sprog skrives HELE programmet FØR det oversættes til maskinkode, hvorimod programmet i et fortolket sprog oversættes EFTERHÅNDEN som programafviklingen skider frem.

Dette kan være praktisk for den der skriver et program, fordi man hele tiden kan afprøve og rette programmet til. En ulempe er dog, at et fortolket program kører langsommere end et oversat, fordi fortolkeren/oversætteren skal bruge tid undervejs på at oversætte dele af programmet og dermed ikke udelukkende kan hellige sig den opgave at UDFØRE instruktionerne.

## BASIC både populært og hadet

BASIC er dog alligevel blevet et populært programmeringssprog - ikke mindst på hjemmecomputere - da det er forholdsvis let at gå til, og ikke kræver flere års studier før anvendelse.

Kritikere af BASIC 'hader' det, fordi det meget let bliver nogle uoverskuelige og ustrukturerede programmer, der laves - bl.a. fordi det er så let at tilføje 'hovsa-

løsninger'. Dette er for så vidt også rigtigt, men man bør huske på at det i sidste ende er programmøren og ikke programmeringssproget, der har hovedansvaret for et programs opbygning.

Kan man leve med den lavere kørselshastighed et BASIC program har, er der intet i vejen for at lave strukturerede programmer - selv i BASIC.

## Lav underprogrammer i BASIC

I AmigaBASIC er det endda endnu lettere, da man har muligheden for at lave subprogrammer. Disse fungerer som 'lukkede' programmer, der kun køres, hvis de kaldes.

Endvidere har man mulighed for at lave 'IF-blokke', der afsluttes med END IF, og får en mere overskuelig programstruktur, når man ikke behøver så mange 'GOTO' programsætninger.

AmigaBASIC behøver heller IKKE linienumre! Dette betyder, at man kan have hopmærker, der hedder noget relevant, hvilket ofte kan gøre et program mange gange mere overskueligt end et program med linienumre. Endelig har AmigaBASIC den helt umiddelbare fordel, at det følger med Amigaen, og man kan derfor uden yderligere investeringer selv lave programmer. Bemærk dog, at de helt nye modeller af Amiga ikke leveres med AmigaBASIC. Du kan skaffe AmigaBASIC fra en ven, fra din forhandler, eller direkte fra Commodore selv.

Og som nævnt tidligere: Kan man udvise selvdisciplin nok til at lave strukturerede programmer, og kan man leve med, at et program ikke er færdigkørt, før man har startet det, kan man sagtens lave spændende programmer i AmigaBASIC.



## BASIC ligger på EXTRAS

Når man køber sin Amiga får man to disketter med, Workbench 1.3 og Extras 1.3. På sidstnævnte ligger et program, AmigaBASIC, og det er her vores omtalte BASIC-fortolker befinder sig. Denne er nødvendig for al programmering og udførsel af AmigaBASIC programmer.

Som nævnt i tidligere artikel er der ikke plads til flere programmer på de to disketter, og man får derfor brug for 'løse' disketter til egne programmer. Dette klares simpelt ved at formatere en diskette (se i manualen) og derefter kopiere AmigaBASIC fortolkeren over på den.

Kopieringen kan enten foretages ved at flytte ikonen over i den tomme diskettes vindue (kræver adskillige disketteskift) eller ved at vælge sig ind i SHELL og kopiere via RAM-disken.

Rekt praktisk foretages følgende:

- 1) copy c/copy to ram:
- 2) copy c/cd to ram:
- 3) copy Amigabasic to ram:
- 3a) copy Amigabasic.info to ram:
- 4) Indsæt tomme, formaterede diskette
- 5) cd df0:
- 6) copy ram:Amigabasic to 'navnpånydiskette':
- 6a) copy ram:Amigabasic.info to 'navnpånydiskette':

Alle trin efterfølges af tryk på <return>, og herefter er AmigaBASIC fortolkeren anbragt på den ønskede diskette - klar til brug.

Er man ikke interesseret i at have AmigaBASIC-ikonen på den nye diskette, kan trin 3a) og 6a)

springes over. AmigaBASIC kan så kun startes fra CLI eller SHELL. Dette gøres på følgende måde:

tast: Amigabasic <return>

Et program skrevet i AmigaBASIC startes ved at skrive <r Amigabasic 'navnpåprogram' <return>

## Vi bruger AmigaBASIC

Når AmigaBASIC er startet, vises to vinduer. Det ene kaldes 'output', det andet kaldes 'list'. List-vinduet benyttes til at skrive selve programmet i, mens output-vinduet (som navnet antyder) benyttes til programmets output. De to vinduer kan placeres indbyrdes foran/bagved ved at klikke på symbolet i øverste højre hjørne, samt gøres 'aktive' med musklik.

List-vinduet kan flyttes eller gøres større ved at 'trække med musen' i vinduesbjælken eller symbolet i nederste højre hjørne. Output-vinduet kan ikke ændres. Ønskes dette, må man definere et helt nyt. Se herom senere.

Ved skrivning i list-vinduet, er der forskellige editingsfaciliteter, der kan anvendes, men se mere herom i manualen.

Musen kan anvendes til at placere cursorens position - dette gør det meget nemt at editere sit program. Output-vinduet kan udover visning af programresultat, anvendes i 'direct mode', dvs. en programlinje kan skrives, og efter tryk på <return> udføres denne. Små udregninger og lignende kan altså udføres på denne måde. Ok-prompten er iøvrigt tegn på, at output-vinduet er klart til indtastning.

Lad os nu antage, at vi har skrevet et program i list-vinduet, og gerne vil køre dette.

Programmet kan startes på flere måder:

- 1) Der skrives 'run' <return> i output-vinduet.
- 2) Der trykkes på højre Amiga-tast, medens der tastes 'r'.
- 3) Menupunktet 'start' vælges i RUN-menuen.

Hvis list-vinduet var det aktive vindue, da programmet blev startet, vil dette vindue være forrest efter endt programudførsel. Ønskes dette ikke, klikkes blot i output-vinduet før start af programmet.

Vil man standse et program, mens det kører, kan man taste <ctrl> og <c> samtidigt - eller højre Amiga-tast og <.> (punktum) samtidigt.

Når programmet iøvrigt er færdigkørt, vises dette ved 'ok-prompten' i output-vinduet. Har man lavet fejl i programmet, standses programudførslen, der gøres opmærksom på fejlen og gives mulighed for at rette denne. En liste over fejlmeldinger og deres betydning findes bagest i AmigaBASIC manualen.

Er man tilfreds med sit program, og er der ingen fejl i det, vil man sandsynligvis gerne gemme det. Dette kan også gøres på flere måder:

- 1) Man kan vælge 'save' i 'projekt-menuen'. Herefter vises en request, hvor man kan indtaste det ønskede navn på programmet.
- 2) Man kan skrive <save> "programnavn" i output-vinduet. Eksisterer en fil/et program i forvejen med dette navn, overskrives den/det.

Herudover er der forskellige andre options, der kan være nyttige, f.eks. kan et program gemmes i ASCII-format ved at tilføje bogstavet 'a' efter programmets navn.

Et program skal være gemt på denne måde, hvis man vil bruge CLI-kommandoen 'type' for at skrive det ud, eller hvis man vil bruge 'MERGE' (se herom senere). Er 'a' ikke angivet, gemmes programmet i binær form, og fylder en lille smule mindre.

Man kan også gemme et program (f.eks. efter ændring) under et andet navn. Hertil benyttes 'save as', og det gamle program med det gamle navn overskrives ikke.

Ønsker man at starte på et helt nyt program, skrives <new>/vælges projekt-menupunkt 'new', og det tidligere program slettes fra arbejdsbureauet og skærmen. Vil man istedet starte et andet program, skrives <load> "programnavn"/vælges projekt-menupunkt load, og det ønskede program læses ind i arbejdsbureauet, klart til start. Endelig har man mulighed for også at starte programmet samtidig ved at tilføje 'r' til load-kommandoen.

## Det var de grundlæggende begreber

Dette var nogle af de grundlæggende begreber m.h.t. brug af AmigaBASIC.

I senere artikler vil vi komme mere ind på brug af programmeringssproget og dets mange muligheder for at lave sine egne programmer.



### MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmerere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Bøgerne DMA-komplet, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPEEDIES, HAM og meget mere.

### LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om ugen, med mindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

### RISIKOFRI - FULD RETURET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refundert brevet pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

# JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 133,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 133,- pr. brev
- ☐ Diskette med programeksempel (kun ved bestilling af kursus) Kr. 76,- pr. disk
- ☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav. Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

## DATA SKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18  
2980 Kkedal



☎ 49 18 00 77

309

Sendes  
ufranket

DataSkolen  
betaler porto



Vi får musene til  
at spille på bordet...

# BAT

BIGGER  
BETTER  
BATTER

Kampagnepris:

KR. **299,-**

NYE TITLER TIL AMIGA:

CASTLES  
ULTIMA VI  
A320 AIRBUS  
COVERT ACTION  
HARPOON EDITOR  
GIANTS OF EUROPE  
LE CHUCKS REVENGE  
HARPOON BATTLESET  
FORMULA 1 GRAND PRIX

Der tages forbehold for eventuelle forsyn-  
kelser og prisændringer ved udgivelsen  
af nye titler. Alle priser er inkl. 25% moms.

**DAISY Software**

GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C

TLF.: 3131 7523

**SPIL**

Airbus A320	kr. 298,-
Another World	kr. 298,-
Castles	kr. 298,-
Formula one Grand Prix	kr. 328,-
Godfather adv.	kr. 328,-
Godfather action	kr. 248,-
Heimdall	kr. 298,-
Indy Jones - Atlantis adv.	kr. 298,-
Indy Jones - Atlantis action	kr. 248,-
Microprose Golf	kr. 328,-
Populous 2	kr. 298,-
Realms	kr. 298,-
Secrets of Monkey Island 2	kr. 298,-
Sim Earth	kr. 298,-
Ultima 6	kr. 298,-

**DIVERSE**

3,5" extern diskdrev,	
1 års garanti	kr. 598,-
5,25" extern diskdrev,	
1 års garanti	kr. 798,-

**JUUL SOFTWARE DK.**

42396413

Priserne er ind. moms. Levering til  
hele DK udgør kr. 40,-. Ret til  
prisændringer forbeholdes.  
Tilbudene gælder så længe  
lager haves.

**AMIGA SOFTWARE**

A320 Airbus	345,-
Cruise For A Corpse	250,-
Deluxe Paint 4	695,-
Eye of The Beholder 1	250,-
Eye of The Beholder 2	395,-
F15 Strike Eagle 2	250,-
Flight of The Intruder	250,-
Microprose Grand Prix	345,-
Kings Quest 5	395,-
Lotus Turbo Challenge 2	250,-
Secret of The Silverblades	250,-
Battle Chess 2	250,-
Populous 2	250,-
F19 Stealth Fighter	250,-
Birds of Prey	250,-
Virus Killer (altid nyeste)	20,-
Fred Fish PD serie	15,-

**HARDDISKE A500**

52 MB MultiEvolution ...Ring	
105 MB MultiEvolution ...Ring	

**RAMUDVID. A500**

512 KB m/Ur & Afbr.	309,-
2MB m/Ur & Afbr.	1.345,-

**ANDET HARDWARE**

TransModem 2400 Baud	1.245,-
Golden Image Håndscanner	1.895,-

**DISKETTER**

3 1/2" No Name	9,95
3 1/2" 3M	9,95

-priser ved 100 stk.

**MIDIAN DANMARK**

Postbox 278

DK-4200 Slagelse,

TEL: 5850-0640

BBS/FAX: 5850-5764

(BBS kl. 17.00 - 08.00)

GIRO: 8 92 84 87

Ring for info om Midianklubben

Søger du ældre numre af "Det Nye Computer"?  
Eller måske en smart samlemappe til dine blade?

**RING 33 912 833 -  
ALLEREDE IDAG!**

**Amiga-udstyr:**

ATonce - A-500 PC-emulator (80286)	1985,00
MW 500 indbygningssæt til A-500	1660,00
512 K-ram udstedelse m/ur og aftryk, fra	330,00
8 MB-ramkort (intern) m. 2 MB til A-1000	2210,00
2 MB ramdrev m. ur og efter-512K mont.	1395,00
2 MB VECTOR ramdrev m. ur og afbr.	
monitortilslut. 2 MB og universelprotok.	
MEGAMIX2000 ramkort m. 512 KB	940,00
MEGAMIX2000 ramkort m. 512 KB	1305,00
MEGAMIX2000 ramkort m. 2 MB	1620,00
RAM- og ROM-tilslutninger til A-500	740,00
MEMORIMASTER ramkort m. 2 MB	1745,00
Multivision 500/2000 (Picks & Faw)	1725,00
3,5" Golem Diskdrev med backdisplay	915,00
3,5" Diskdrev m. bus & aftryk	740,00
5,25" Golem Diskdrev 400K/800K/1600K	630,00
3,5" Diskdrevagnet i indbygning i A-500	695,00
2,5" Diskdrev til A-500 (4 eller 500K)	1080,00
Kickstartomskifter (gammel A-500) 2 sys.	130,00
Kickstartomskifter (ny Amiga, også V.2.9)	240,00
Bootselektor DFO-DP1(2)	75,00
Startlag til A-500/2000 i polyester	130,00
DFO-1-2-aktiver mellem 2 ex. drev og 1 int.	130,00
Multiplayerkabel, A-500/A-500 el. A-1000	150,00
Amiga Action Ready V.3.1 A-500/A-1000	190,00
Sound sampler, stereo, SmartSound	395,00
Xcopy Professional V.3.0 med Hardware	540,00
Harddisk IC-kreds til Amiga (og C-64)	ring
HARDDISKE m. 32 MB A-500 fra	1660,00

QIC-ADONIS 540-2000 er vel nok det mest  
avancerede Harddisksystem til Amiga'en. Det har  
16 bit dataoverførsel på op til 10 MB/s.  
Autoboot fra Kickstart 1.3 (hvis tilsluttet) og  
automatisk tilpasning til turbo-kort (68010/020/  
030/040 processorer).  
Hårddisk i (beta)form.  
(Auto)configuration og autoboot kan sås fra  
hensyn til VIRUS). Der er plads til 0, 2, 4, 6 eller  
8 MB ramudvidelse på selve kontrollen, samt  
tilslutningsmulighed for 7 ekstra SCSI-enheder.

System	1500	12000
SCSI-kontroler, 0 Mb	2625,00	2270,00
SCSI-kontroler, 2 Mb	3480,00	3130,00
52 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	4860,00	4610,00
52 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	5820,00	5470,00
105 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	6270,00	5920,00
105 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	7130,00	6780,00
120 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	8750,00	8315,00
240 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	14800,00	14245,00

MW 500 til indbygning af A-500, hvorved du får  
læst tastatur og plads til diskdrev, turbo-kort,  
og Harddisk koster nu Kr. 1660,00.

Importør af varer fra bl.a.  
**BSC - GOLEM - REX - VESALIA**  
**Roßmiller - 3-Stat - HK-Computer**  
Forhandlere søges.  
Alle priser inkl. moms.  
Forbehold for prisændringer

**ABSALON DATA**

sælger stadig varer til  
"hyke priser". Det vil sige, at du kan ringe til os og  
bestille dine "hyke" varer. Har vi dem ikke på lager,  
søger vi for, at du får dem hurtigst muligt og med  
den danske kundeservice - det er - og til  
forbrugers priser.

Vi har naturligvis også varer fra danske grossister  
og her gælder deres vejledende udsalgspriser.

(Priserne er inkl. 25% moms, og kan ændres uden  
varsel på grund af ændringer i priserne.)

**Commodore 64/128 udstyr:**

Printerkabel Usartop/ Centronics	150,00
Størrelse til C-64 i reglarvet plast	100,00

**Diskettebox med lås:**

til 80 stk. 3,5" eller 100 stk. 5,25"	60,00
til 100 stk. 3,5"	65,00

**Printere og tilbehør:**

Star LC 24-200, 24 ml., color	3995,00
Star LC 24-200	3545,00
Star LC 24-10	2895,00
Star LC 20	1795,00
Færbånd, LC 24, sort	45,00
Printerkabel, A-500 (BM)/Centronics	70,00

**Disketter:**

	pr. stk.	pr. 100 stk.
3,5" D50D HN	2,90	261,00
5,25" HD HN, 1,2 MB	5,50	495,00
3,5" D50D HN	4,50	420,00
3,5" HD HN, 1,44 MB	5,00	450,00

**Joystick og diverse:**

Competition Pro 5000, joystick	145,00
Competition Pro 5000, joystick	235,00
Prof. 9000 de Luxe m. variabel autofire	300,00
The Arcade joystick	215,00
The Arcade Turbo	240,00
Golden Image mus	295,00
Musemåtte, blå, 6mm, normal 65,00 Super	75,00
Musemåtte, rød, 6mm, normal 65,00 Super	70,00
Musemåtte, Exakta 3400 G	335,00
Størtast for Amiga 500	475,00
Kickstart Version 2.04 ROM	500,00

**ABSALON DATA's ledelsesdag i denne måned**

og det fejrer vi med et stort tilbud.

MULTI-EVOLUTION Hard disk m. 52 MB

Quantum, plads til 6 Mb ram og autoboot.

Der mangler sikkert også KICKSTART Version 2.04.

Derfor sælger vi disse tre ting SAMLET for KUN

1495,- (Døvsætte kun sælges i par)

haver - eller var leverancer kan følge med i vor

store størrelsesliste - derfor SKYND DIG!!!

**ABSALON DATA**

Vangedevej 216 A - 2800 Søborg

TEL 31 67 11 92 FAX 31 67 11 87

Ma. - Fr. 12 - 18, Lø. lukket

# Sponsorer:

I produktionen af "Det Nye COMputer" bruges  
bl.a. følgende produkter:

**Professional Page 2.1DK,**  
**Professional Draw 2.0, The Art**  
**Department Prof. (Nikita Data)**  
**Nordic Power-Freezer (Betafon)**  
**Action Replay Mk.II (Alcotini),**  
**Amiga 3000 (Commodore),**  
**DeluxePaint IV (SuperSoft)**



**Pirater koster 140 millioner kroner om året -**

# Men nu skal det være slut!

**Jagtsæsonen på softwarepirater er netop begyndt. Importfirmaet SuperSoft har sammen med blandt andre Amiga Warehouse erklæret krig imod piraterne, som årligt snyder de legale forhandlere op til 140 millioner kr.**

Af John Alex Hvidlykke

**S**uperSofts salgs- og markedschef, Michael Svinth, anslår, at der årligt kunne sælges Amiga og C64-spil for 140 millioner kroner mere, hvis det kunne lykkes at udrydde piratkopieringen. Ja, det er meget godt. Men folk ville ikke købe nær så mange programmer, hvis de skulle betale fuld pris, tænker du nok.

Nej, men det er heller dér, tallet på 140 mio. kr. er hentet: "En undersøgelse har vist, at mens der årligt sælges i gennemsnit 2,4 spil pr. Nintendokonsol, sælges der kun 0,27 spil for hver Commodore 64 og Amiga", siger Michael Svinth. Og her har han endda taget højde for, at næppe alle de 320.000 C64'eren og 100.000 Amiga'er, som er solgt i Danmark, rent faktisk er i brug i dag.

## 20 kopier for hvert solgt spil

"For hvert spil, vi sælger, må vi som en tommelfingerregel regne med, at der bliver lavet 20 ulovlige kopier", siger Michael Svinth.

Han siger, at Danmark er kendt som et "godt" piratland, i ordets værste betydning. Et land, hvor kopieringen florerer næsten uhindret, fordi folk generelt ikke ser det som særlig kriminelt at kopiere spil. Det kan blandt andet ses i rubrikannoncer og i lokalavisernes loppespalter.

Michael Svinth understreger, at det er lige forbudt at kopiere spillog manualer. Det er ikke sikkerhedskopieringen, man vil til livs. Den er lovlig nok. Men sikkerhedskopi og original skal altid følges ad og altså bruges af den samme person. Software kan heller ikke lejes ud.

Blandt de firmaer, som tegnes af SuperSoft, kan nævnes US.Gold, Microprose, Electronic Arts, Accolade, Ocean og Domark. SuperSoft håndhæver firmaernes ophavsret.

Programmer, herunder spil, er nemlig underlagt samme lovbeskyttelse som litterære værker. Og branchen har samme problemer: "Du kan sammenligne det



med musikbranchen: Der er nogle, som propper en masse penge i at producere det. Men de får ikke noget ud af det isidste ende, fordi det når at blive kopieret", siger Michael Svinth.

## Har klippet annoncer

"Igennem de seneste to-tre måneder har vi checket alt, der har været af annoncer for programmer i lokalaviser og dagblade. Vi har også opkøbt programmer hos disse folk for at kontrollere om det rent faktisk er originalprogrammer, når det hævdes i annoncen", siger Michael Svinth.

SuperSoft har i dag en stak sager liggende klar til registrering. Det drejer sig om ca. 200 personer, hvoraf en stor del inden længe kan vente anmeldelse.

Der vil sikkert være tale om pirater på alle niveauer. Om der er rigtigt store fisk i nettet, viser sig den dag, politiet dukker op uden hos piraterne.

## Hold så op

En del af de folk, som bliver registreret hos SuperSoft, får et anbefalet brev fra firmaet, hvor de bliver gjort opmærksom på, at man har en formodning om, at de sælger piratkopieret software. Og at der er imod gældende lov.

SuperSoft bliver ved med at checke folk, efter at de har fået brevet. Finder firmaet ud af, at de ikke er stoppet øjeblikkeligt, men fortsætter med at sælge piratkopier, bliver næste skridt en retssag.

I nogle tilfælde gives der dog ingen advarsel. Hvis sagen er stor

nok, vil brevet blot indeholde en besked om, at man bliver retsfulgt! Endelig er der de tilfælde, hvor der ikke kommer noget brev men hvor beskeden overrækkes personligt, hjemme hos piraten i selskab med et par velvoksne politibetjente!

## "Sorte virksomheder"

Michael Svinth tror, at der må findes flere "sorte virksomheder" med professionelle pirater. Virksomheder som ville være meget køde af at få besøg af toldvæsenet.

Ikke kun piraterne har grund til at få sved på panden. "Kunder" som har købt betragtelige mængder af software, er ligeledes interessante for SuperSoft. Det er jo også strafbart at købe hælervarer. Også BBS'er er i kikkerten. De bliver ligeledes checket. Og bliver der fundet ulovlig software, falder der anmeldelser.

## 10.000 kroner for en pirat

SuperSoft opfordrer Amigabrukerne til at tage del i piratjagten. Efter engelsk forbillede tilbyder SuperSoft nu en dusør på 10.000 kr. til de, som kommer med dokumentation for, at en person sælger ulovlig software. Pengene bliver dog først udbetalt, når piraten bliver dømt.

I første omgang er der afsat en pulje på 100.000 kr. til dusører.

## 2550 procent billigere spil

"Vi ved godt, at vi ikke kan stoppe piratvirksomhed 100 procent,

Men vores mål er at få det ned på et niveau, hvor detailledet ikke mister 140 til 150 millioner om året", siger Michael Svinth, og fortsætter: "Hvis bare hver fjerde af de personer, som i dag køber piratsoftware, ville købe legalt, ville det betyde en femdobling af omsætningen i detailhandlen."

Priserne bliver nok ikke nedsat tilsvarende. Men han antyder, at de måske kunne falde med 25 eller 50 procent.

"Folk siger: 'åh, spillene er så dyre'. Det tror da F... Når man ikke kan sælge nogen af dem, så bli'r de da dyre!"

"Der står i dag en computer i næsten alle børnefamilier. Og 0,3 spil om året pr. maskine. Det er simpelthen for lidt. Vi vil gerne op på måske 1,5 spil om året pr. maskine", siger Michael Svinth.

## Forening for piratjagt

"Vi skal nok få fat på en hel del pirater. Dette her kommer til at fungere som en forening, som vi håber, alle forhandlere og distributører i Danmark bliver glade for. Og de er selvfølgelig også velkomne til at deltage", siger Michael Svinth.

SuperSoft har nok også set tendensen fra branchen. Flere store distributører har måttet dreje nøglen om på grund af for lave indtægter. Den skæbne er man ikke interesseret i at komme til at dele.

## Kopiering forbudt

Ifølge Lov om ophavsret, paragraf 11, må litterære værker (herunder edbprogrammer) ikke kopieres, fraset en kopi til eget brug. For edbprogrammer specielt, siger samme paragraf, stk. a, at sikkerhedskopien skal følge det originale program.

I paragraf 42 stk. b præciseres det, at ophavsretten til et program ikke tilfalder programmører, men det firma, arbejdet er udført for. Softwarehuset kan videregive til distributører/agenter at håndhæve rettighederne.



# New York Video Expo Show - Amiga

**Amigaen er ved at eksplodere som en grafikmaskine i video-sammenhænge, bl.a. på grund af mængden af nye produkter der bliver produceret, som gør videoproduktion let og overkommelig, rent prismæssigt.**

Af Marshal M. Rosenthal

**D**en nyligt afholdte Video Expo messe i New York viste med al tydelighed, at Amigaen er ved at få godt fodfæste i video-verden. Der var Amigaer overalt, sommetider gemt i en kasse, så den ikke blev afsløret (det gjaldt mest for produkter som også kunne bruges til PC'er og MAC), og sommetider blev den ærefuldt udstillet så alle alle kunne se den. For alle de af læserne der godt kunne tænke sig at være, vil være eller er videoentusiaster kommer her en dugfrisk rapport fra DNC's USA-medarbejder.

## Ud på et sidespor

Sommetider er de met brugbare og vigtige produkter rangeret ud på et sidespor for de de ikke indeholder "den fortryllende faktor". At overføre billeder til video er en delikat og sommetider problematisk opgave, og i særdeleshed når det drejer sig om computeranimation.

HAMILINK 2.0 (RGB Computer

og video) er en computeriseret videoeditor, som giver dig maskinkontrol fra desktoppen ved at bruge et grafisk brugerinterface. Alle redigeringsfunktionerne er klar til brug fra et kontrolpanel, der er lavet med henblik på den størst mulige lethed i arbejdet. Alle industri-standarderne er overholdt, både parallelle og serielle VTR kan kontrolleres fra et multitasking system, hvor du kan styre op til 16 VTR på een gang. 31 videoenheder kan kobles op, og et komplet "list management system" følger med, (hvilket er en nødvendighed for at følge med i alt hvad der sker).

Single Frame (enkelt-billede) animation, såvel som Time Lapse kan aktiveres fra kontrolpanelet. Enheden arbejder med enhver Amigamodel med min. 1 MB chip Ram, og sættes til RS232-porten, og kan også integreres med ekstra serielt kontrollerede kontakter. Husk på at AMILINK kræver at FRA og TIL VTR'erne

lægger beslag på al din computerkraft for at acceptere de mange signaler og kontrolkoder.

## En bjørnetjeneste

New Tek promoverer kraftigt deres Video Toaster, men nu på deres NEW TEK COMPUTER. Det de har gjort er i realiteten ikke andet end at stikke deres udstyr ned i en Amiga 2000, sætte deres eget navn på fronten af maskinen og lade som om at Commodore og Amigaen ikke eksisterer. Dette giver garanteret noget mere entusiasme omkring deres produkt blandt PC og MAC-ejere (som virkelig savler når de ser alt det lækre gulf der kan opnås for en marginal lille pris), men New Tek gør Amigamiljøet en stor bjørnetjeneste på denne måde, da det ligesom er underforstået at du ikke kan sælge eller have et rigtigt lækker produkt i den "rigtige" verden, hvis der står Amiga på den. På plussiden skal det dog nævnes at de

gav nogle lækre badges og videodemoer væk i nogle smarte sorte æsker...

## ???

Nå, nok af det tunge videoeditoringsudstyr. Lad os bevæge os over til produkter, som ikke er bange for at skille med Amiganavnet. En af det nyeste produkter i den hurtige ende af Video-tilbehørsmarkedet er IMPACT VISION 24 (GVP). Det første positive faktum er at denne arbejder i de nyere A3000'ere UDEN ændringer, eftersom at den stikkes direkte ned i et af stikkene i 3000'eren (den kan køre på en 2000'er også, men det kræver et yderligere interfacesæt), men det er mulighederne i dette kort der er værd at se lidt nærmere på. Allerførst er det en 24bit, 16millioner farvers RGB framegrabber, med både composite og Y/C (SVHS) ind- og udgange. Billeder kan "grabbes" fra enhver Live-enhed, eller man kan bruge

## Video Expo



Amigaen er ved at få fodfæste i video-verden, og på en videoudstilling i USA var der Amigaer overalt.  
"Photos by Marshal M. Rosenthal Photography NYC"



Verdens mindste video? Det skulle jo komme...  
"Photos by Marshal M. Rosenthal Photography NYC"



RGB-splitteren hvis der skal grabbes fra et videobånd. Der er flicker-fixer i, og en PIP mulighed (picture-in-picture), der gør det muligt for dig at ændre størrelse og placering af et live RGB billede. Der er indbygget et kontrolpanel til at styre alle de her funktioner, og resultatet kan ses på en Multisync skærm i fuld 24bit opløsning, endda også i non-interlace mode.

Det virker som at IMPACT prøver at konkurrere lidt med VideoToasteren (som leverer et antal programmer med pakken) ved at inkludere en serie af eksisterende programmer. Disse er blevet ændret for at få fuldt udbytte af IMPACT's større grafikraft.

## Billigsystemer

To billigsystemer der kan køre på Amigaen blev også vist, nemlig DCTV og HamE. DCTV er et stykke hardware som kan digitalisere et stilbillede (fra et videobånd eller et stilbillede-kamera) i fuld fotokvalitet men den er ca. 10 sekunder om at scanne. Den kan kun arbejde med et Composite-signal, og med dette laver den intern Time Based Corrections (en synkronisering) af videosignaler. Den nye software som snart er klar, vil klare 3 farvescanninger med et s/h kamera for farvebilleder af bedre kvalitet, samt flere features).

Et sådant billede kan så ændres før det bliver gemt som et rent 24bit billede. Farveudskillelse og et tegneprogram er inkluderet. HamE er også et stykke hardware, men dens forudsætninger er at skabe billeder i VGA (PC baseret) format, eftersom den konverterer standard Amiga-grafik til 256 RGB farver.

Den kan også skabe en ny "dithering"-standard hvor den bruger over 30.000 farver! Igen følger der farveudskillelse-soft-

ware og et tegneprogram med pakken, og du kan gemme dit billede, enten i dette nye format, standard IFF eller 24bit (lige nu er det kun et andet program som kan udnytte HamE's nye standard og der er HoloSofts HamE workshop, en udløser af deres GRAPHICS WORKSHOP program - se mere i DNC 11/91).

## Musik for alle pengene

Lydeffekter kan enten komme fra computeren, kassettebånd eller CD'ere (der var mange firmaer der gav prøve-CD'ere med prøver af deres musikudlæsninger væk), men her er et virkelig underholdende alternativ, Videoics BOING BOX. Det er en digital lydeffekt maskine med over 50 digitale lyde på en chip, og med mulighed for at ændre på lydene. Du kan slå bølser, klanglyde, skrig eller kombinationer ved at bruge et keypad. En lyd mixer er med, som en del af pakken og inkluderer input muligheder for 2 signaler samt stereo-udgang.

Dem der har lidt kendskab til firmatet i forvejen, vil allerede kende PRO ED, en lille stykke udstyr som gør det muligt for standard videobåndoptagere at optage redigerede billeder næsten lige så godt som singleframe professionelle videomaskiner.

PRO-serien er en smule mere fleksibel (de fleste alm. videoer kan kun klare en akkuratess på 7/10 billede), og nu inkluderer de også en serie af grafik du kan editere i. Disse skal først afspilles og optages af PRO ED digitalt før brug.

Med i pakken er Video Titlemaker, en hjemmeenhed, der kan lave broadcastkvalitets-tekster, der overgår SVHS opløsning.

Tekster, baggrunde, outlines, og kanter kan hver bruge over en

million farver, mønstre såsom granit og regnbue er også tilgængelige. Fire interne fonte (der kommer flere til senere) kan lægges ind over et videosignal og scrollers i hvilken retning det måtte være. Hundredevis af sider bliver gemt i hukommelsen, således at de er let tilgængelige, og forskellige sprog kan let overkommes da der er masser af specialtegn.



TimeBased Correctors, eller TBC føls nu i interne udgaver til Amigaen.

Et QWERTY membran tastatur bliver brugt sammen med de mangelfunktioner, og en UNDO knap fjerner hurtigt dine fejltagelser. Ind og udgange er COMPOSITE OG Y/C til SVHS. Dette, ligesom PRO ED nævnt ovenfor kan fås i PAL-konfigurationer.

## Interne TimeBased Correctors

Til vores brug, er det en ud af to kategorier; ekstern eller intern. Producenterne sænker nu priserne på deres interne TBC'ere, som under alle omstændigheder burde koste mindre end de eksterne der bliver leveret i kasse med knapper og alt muligt, men TBC'ere er stadig ikke billige, og en af de første interne TBC'ere til Amigaen man kunne se på showet (til \$995.00) blev lavet af DIGITAL PROCESSING og blev kaldt DPS Personal TBC.

Det sættes i et stik, og giver dig

Composite og Y/C ind og udgang. Genlock og uendelige "Window" timing-korrektion giver dig et stabilt signal, selvom enheden kun bliver leveret med mulighed for een signalindgang. Den lidt nyere DPSII har mulighed for to indgange og koster næsten det samme og her er der nyt software med, der kontrollerer alle elementer af de indkomne signaler; både billede og genlock. Programmet kører via multitasking.

## Show nok

Amigaen er altså godt på vej ind i video-verden - om så det er med fuld fanfare, eller skjult i en anonym kasse. Og det kan kun betyde een ting: Your Amiga is alive!

## Produkt information:

DIGITAL CREATIONS/DCTV  
Amiga Warehouse,  
tlf.: 86 166111

DIGITAL PROCESSING  
SYSTEMS/DPS PERSONAL TBC  
DTPII  
55 Nugget Avenue, unit 10  
Scarborough, Ontario Canada  
M1S 3L1, Canada

GVP/Impact Vision  
Amiga Warehouse,  
tlf.: 86 166111

RGB COMPUTER AND  
VIDEO/Amilink 2.0  
4152 Blue Heron Blvd. West #  
118  
Riviera Beach Florida 33404,  
USA

Videonics/BOING Box-PRO  
ED-VideoTitlemaker  
Dansk AV-center  
Vejlevej 221  
8700 Horsens  
Tlf.: 75 65 2444



Videonics Boing-box er en digital lydeffekt-maskine, med over 50 forskellige lyde.  
"Photos by Marshal M. Rosenthal Photography NYC"



Panasonic's lille video har indbygget LCD-skærm.  
"Photos by Marshal M. Rosenthal Photography NYC"



# Dpaint Tips

**Så må tiden vist være kommet til at vi prøver at se lidt nærmere på nogle af de nye funktioner i DPaint IV. Og hvorfor ikke tage udgangspunkt i et konkret eksempel fra den virkelige verden?**

Af Flemming V. Larsen

Jeg vil i dette afsnit introducere nogle af de nye funktioner i DPaint IV, hvor jeg har lavet et eksempel i dagens anledning.

Eksemplet udmærker sig bl.a. ved at beskrive nogle af de ting, som ikke havde kunne lade sig gøre i DPaintIII uden en masse ekstra håndarbejde.

## Lav en sensor

En af mine bekendte er ved at starte et firma op på basis af Amiga'ens muligheder for interaktiv præsentation. I forbindelse med en demo til et elektronik fir-

ma, skulle han lave en animation, som demonstrerer nogle af firmaets produkter i aktion.

Et af disse produkter var en sensor, som jeg fik til opgave at tegne ud fra et fotografi.

Jeg tænkte i første omgang at indscanne billedet eller at konstruere sensoren i Real3D eller et af de andre raytracing-programmer. Men da hele præsentationen af hensyn til opløsningen skulle laves i Hi-res og 16 farver (hvoraf nogle var fastlagt på forhånd af hensyn til tekst, logo etc.), opgav jeg hurtigt disse

løsningsforslag - Resultaterne blev simpelthen for ringe!

Så som så mange gange før viste DPaint sig at være det bedste værktøj til at løse opgaven - især da version 4 lige var dukket op med nye muligheder for bl.a. farveforløb og farveudfyldning. Her følger en beskrivelse af arbejdsgangen:

## Formen

Formgivningen voldte ikke de store problemer. Her slog jeg først "grid" til, for at have nogle ankerpunkter. Derefter valgte jeg

"udfyldt polygon", og tegnede rektanglet i en vilkårlig farve

## Overfladen

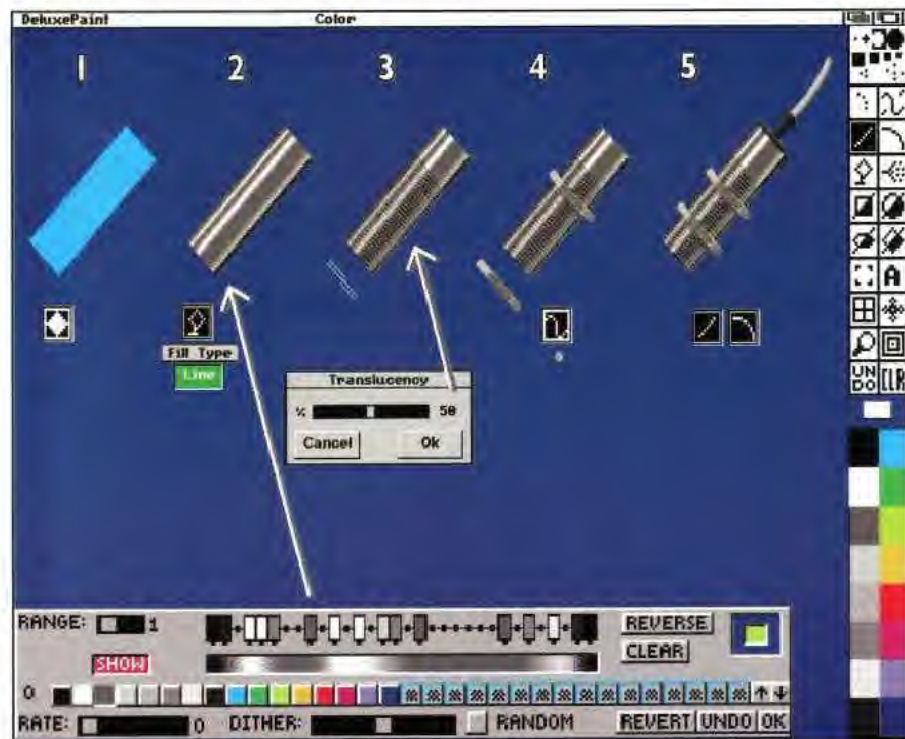
Til den forkromede overflade havde jeg brug for et farveforløb af mixede gråtoner. Her er den forbedrede "Range"-funktion i DPaint IV et must.

Farveforløb er ikke længere bundet af farvernes placering i paletten, som i DPaint III. Farverne kan derimod vælges vilkårligt og placeres vilkårligt i forløbet, samtidig kan samme farve bruges flere gange i samme forløb, og lader man nogle felter stå tomme, beregner programmet selv de mellemliggende farver ud fra den givne palette.

Med farveforløbet på plads, valgte jeg den nye "fill-type LINE" via requesteren, som fremkom ved tryk med Højre Musetast på udfyldnings-ikonet (eller <Shift->).

Når man udløser udfyldningsværktøjet over figuren fremkommer en elastisk linie, som hænger fast i midtpunktet af figuren. Med denne linie kan man bestemme retningen af farveforløbet i linie-udfyldningen, som i mit tilfælde skulle ligge parallelt med over-/underkant af figuren.

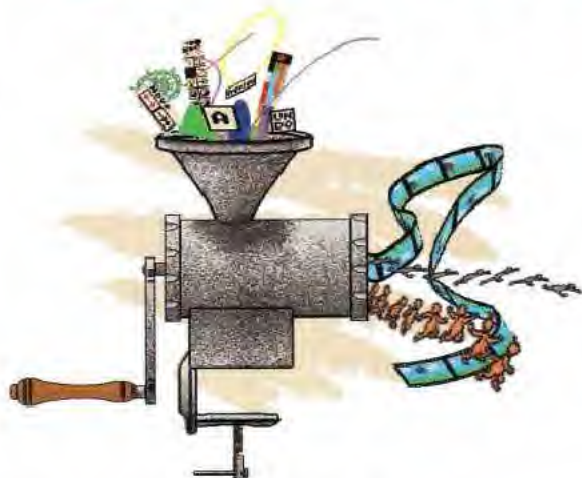
NOTE: Da udfyldnings-indstillingen virker på alle udfyldningsværktøjer (fyldt frihånd, -cirkel, -ellipse, -rektangel og -polygon), kunne jeg principielt godt have lavet pkt. 1 og 2 i en arbejdsang. Men det kunne have betydet, at jeg måske skulle tegne og undom min figur flere gange, før jeg ramte de rigtige farver i farveforløbet. Så er det nemmere at have formen på plads først. (En undo-repeat funktion, hvor man efter en undo blot kan ændre sine parametre og prøve igen, som den findes i bl.a. "DigiPaint" er et af mine ønsker for kommendeopgradering af DPaint!).



Med DPaint 4's nye og forbedrede farvemuligheder, var det rimelig enkelt at skabe denne illustration, der ellers skulle have været igennem et CAD- eller ray-tracings-program.



# & Tricks



## 3. Gevindet

Som næste punkt i produktion skulle der "skæres" gevind. Også her fik jeg brug for en af de ny funktioner: "Translucency" (gennemsigtighed).

Jeg tegnede først en lille simpel gevind-brush, som blot er et par hvide streger (se ill.). Den afsatte jeg flere gange i forlængelse af hinanden på den fri del af skærmen, indtil jeg havde en passende længde på gevindet, som jeg samlede op som en ny brush.

Via menuen Effect / Translucency / Settings prøvede jeg ved forskellige indstillinger at afsætte og undo brushen på figuren, indtil jeg blev tilfreds med omkring 55% gennemsigtighed. (Bemærk! Ved brug af "Translucency" i andre formater end HAM, er det opnåede resultat stærkt afhængig af de farver man har til rådighed i sin palette!)

## 4. Møtrikkerne

De to møtrikker blev lavet som rent håndarbejde og ved brug af nogle hurtige tastatur-genvveje. Med luppen slået til <m>, linieværktøjet <v> og den 3. pensel i øverste række, tegnede jeg grundformen i en lys grå farve. Resten af farvelægningen blev foretaget med mindre pensler <+>-tasten (øverst på skrive-tastaturet. <'>-tasten ved siden af, gør penslen større) og andre nuancer af gråt, som jeg skiftede imellem med <å> (= 1 farve tilbage) og <^> (= 1 farve frem i paletten).

## 5. Strøm på

Sidste punkt i processen var indfatningen og ledningen. Dette var også så småt, at det ikke var nødvendigt med brug af farveforløb og lign.

For at få ordentlig symmetri i formen på den mørke indfatning tegnede jeg først kun den ene halvdel, som jeg tog en brush af. Denne blev spejlvendt over x-aksen <x> og roteret 90 grader <z>, før den blev sat sammen ved

originalen, som derefter fik tilføjet lidt lysere highlight og mørkere skygger.

Ledningen lavede jeg simpelt-hen ved hjælp af en lille brush, bestående 4 punkter ved siden hinanden, 2 lysegrå, 2 mellemgrå og en mørkegrå, og liniebue-værktøjet.

Sensoren var nu færdig - tydelig og klar i form, farve og volumen - lige til at indsætte i animationen.

## Fat musen

Ovenstående eksempel viser blot nogle af de mange nye muligheder i DPaint IV. De viser også at der ofte findes rimelig simple løsninger på mange af de tegnemæssige problemerne, man står overfor.

Jeg håber eksemplet kan give inspiration og ideer til selv at tænke kreativt. Fat musen og kom i gang. Og fat også gerne gåsefjeren, hvis du har problemer, spørgsmål, kommentarer, forslag og/eller ideer til denne artikelserie, som du ønsker at kradsede dem ned på et stykke pergament og sende til mig

## Skriv ind til:

"DPaint Tips & tricks"  
Det Nye COMputer,  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.



Den færdige illustration, her som brush, har fået en (rød) stråle for at anskuelliggøre brugen: En sensor, med møtrikker, gevind, fatning, ledning og det hele.



# USA Today

## Nyt hard- og software til din Amiga - direkte fra USA - rygende friske og lige til at sluge

Billede og tekst af Marshal M. Rosenthal

**E**n ny bunke software fra DNC's mand i "Staterne". En del af morsken ved at skrive om nye produkter er, at man får lejlighed til at se dem selv. Så her har I også noget at se på.

### The Buddy system

fra Helpdisk er en strålende måde at lære Amigaen nærmere at kende på. Vi har set på to udgaver. En til AmigaDOS og en anden til DPaint IV. De giver en rigdom af informationer om operationer og virkemåde.

Programmerne installerer sig selv i hukommelsen, og de kalder frem ved at dobbeltklikke på højre musetast eller ved at trykke på <Help>-tasten. Man får lov at vælge mellem et udvalg af emner i et lille skærmvindue.

Ved hjælp af et Hypercard-lignende system, som byder på både tekst, billeder og syntetisk tale fra Amigaen, giver programmet ikke blot informationer om det valgte emne. Det viser også, hvordan funktionerne skal bruges i praksis på Amigaen. De, som har system 2.0 vil også kunne glæde sig over, at programmet bevæger musen på samme måde, som de selv skulle have gjort det under demonstrationen. Der er altså fuld 2.0-kompatibilitet. Installationen er nem, da programmet har sit eget installationsprogram. Og skulle det være nødvendigt, kan det kan hurtigt fjernes fra hukommelsen ved hjælp af et lille "Remove"-program.

### Få styr på din hard-disk med HDO

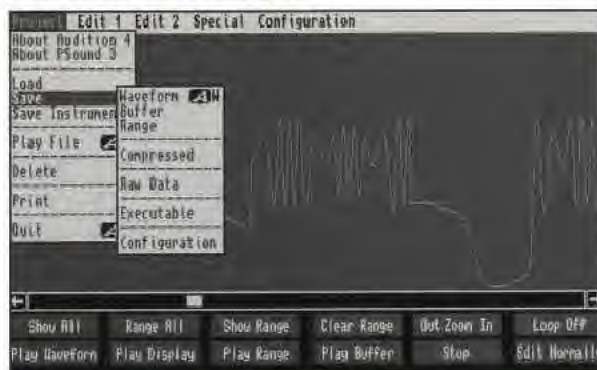
En anden "hjælper" er HDO - The HARD DISK ORGANIZER - fra Display Systems International. HDO er et harddisk-menusystem, som ved hjælp af programmerbare "knapper" på skærmen kan gøre det nemt at køre programmer og manipulere filer.

Programmet kan sidde ubemærket under en lille ikon i et hjørne af Workbenchen, når det ikke bruges.

Menuens skærm-knapper kan ordnes efter farve (10 forskellige



Et nyt musikprogram, "Audition 4", denne gang fra SunRize Industries, kendt for bl.a. PerfectSound, og er...



...en såkaldt lydeditor, hvormed du kan ændre dine samples som du vil.



"Audition 4" byder bl.a. på en rigtig hurtig opdatering og real-time effekter (når man arbejder med en sample).

farver kan benyttes). Otte AmigaDOS-kommandoer (som Assign, Set og Change Directory) kan indsættes i det program, som skal køre fra en "knap".

Med et ubegrænset antal knapper, multitasking samt 2.0-kompatibilitet er HDO et simpelt men virkelig kraftfuldt system. Der er tilmed indbygget hjælpe-skærme. Programmet selv behøver ingen manual.

### Desktop Video

Display Systems har også lavet Elite2000 Desktop Video Display System. Det er noget af en mundfuld, men programmet lever op til sit lange navn ved at give mulighed for at skabe og vise grafik, tekst, animationer og lyd i et multimedie-system.

Ved hjælp af et fjernstyringsmodul kan man også overføre sider til fremvisningssystemer andre steder - så som vinduesudstillinger, informationskiosker eller kabel-TV anlæg. Det samlede system omfatter en Amiga 500/2000/3000, men der skulle komme en ren software-udgave til sommer.

### Ud på gulvet

Der kommer tilsyneladende et stort udvalg af demoer fra firmaer for tiden. En af dem er FLOORPLAN CONSTRUCTION KIT fra Gramma Software. Programmet viser dig et gulv, set oppefra. Man kan importere billeder og dermed designe og ændre indretningen i et rum. Man kan også få sit "gulv" ud på print. En anden demo var AUDITION 4 fra SunRize Industries, en lyd-editor i virkelig topklasse. Programmet byder på hurtig opdatering samt real-time effekter (i forbindelse med en sampler som for eksempel deres egen Perfect Sound 3.2). Afspilningshastigheden kan varieres, og der er en mængde muligheder for at kontrollere lyd kvaliteten i både mono og stereo. Det ser godt ud - og det lyder også godt.

### Sortbæltet billedbehandling

Black Belt, som laver HAM E (et stykke 256-farvers hardware til



billedbehandling og -fremvisning) har lavet et selvstændigt program, som ikke kræver deres HAM E-hardware. Det har fået navnet IMAGEMASTER (det vil virke bekendt for de, som har prøvet Art Department Professional), og det hævdes at overgå Photoshop (Macintosh), når det gælder kraftfuld 24-bits billedbehandling.

Programmet kan importere og eksportere en mængde formater, blandt andre GIF og TARGA, samt JPEG, der giver billedkomprimering med god billedkvalitet. Black Belt har også skrevet en ny komprimerings-algoritme, kaldet PMBC, som virkelig kan formindske grafikbilleder.

Indtil videre er det kun firmaets egne programmer, som benytter PMBC-komprimering, men de vil muligvis gøre formatet tilgængeligt for et større marked på et senere tidspunkt.

## 20 megabytes på én diskette

En ny høj-densitets disk-standard kan findes på de nye FLOPTICAL drev ("floptiske" drev?). Drevene kombinerer optiske og magnetiske teknikker.

Der bruges en almindeligt udseende (men specialfremstillet) 3" disk, som kan opbevare 20 megabytes. Digital Micronics laver både en intern og en ekstern udgave. Begge kræver et standard SCSI-interface, som gør enheden (men ikke disketterne!) kompatibel med Macintosh og IBM (især hvis man bruger et formaterings/læse/skrive program i stil med Crossdos for kompatibilitet med IBM-disks).

For at bruge Floptical-drevet på Amiga er det desuden nødvendigt med et specielt interface. Enheden byder på 65 ms. søgetid og en universel strømforsyning, og fungerer på alle Amigaer: 500, 1000, 2000, 3000 og 3000 Tower.

Det, man skal overveje, inden man køber, er selvfølgelig, at disketterne fra disse drev for øjeblikket hverken kan læses på service-bureauer eller hos vennerne.

Men den mængde data, som kan lagres, og den lave pris på disketterne gør dette til et meget attraktivt legermedium.

## Op til 1280\*1224 punkter på skærmen

Digital Micronics kan også fremvise deres RESOLVER grafik-coprocessor kort, som giver Amigaen 1280\*1224 skærmopløsning og 256 farver. Det gør samtidig skærm-opdateringen hurtigere.

Kortet findes i tre konfigurationer. Den første har en enkelt buffer og en opløsning på 1024\*768. Den anden konfigu-

ration har endnu en buffer (eller én buffer og 1280\*1224 skærmopløsning).

Og tredje udgave af kortet klarer 1280\*1224 med to buffere.

Alle kortene bruger en speciel TI grafikchip, som klarer alt det hårde arbejde.

Med en multisync-skærm som Commodores 1950 kan man både bruge Amigaens normale skærmopløsning og Resolveren (ved hjælp af en omskifterboks). Eller man kan bruge to monitors - én til workbench'en og én til grafik-kortet.

Der arbejdes på at tilpasse software, så det kan udnytte systemet. Desuden medfølger et tegneprogram. Andre firmaer har planer om at producere Resolver-software på licens. Og det kan være med til at øge anvendeligheden af kortet. Blandt de interesserede er Caligari, Dynacal samt en præsentationspakke, som er under udvikling i Commodore.

Kortet kan desuden benyttes i forbindelse med specielle loadere og output-devices, indbygget i Art Department Professional og Black Belts Imagemaster.

Eftersom Resolverens grafikopløsning er softwarestyret, er tilpasning til henholdsvis PAL og NTSC simpelt hen et spørgsmål om at indtaste et par talværdier i den konfigurations-software, som følger med kortet.

## Produktinformation

AUDITION 4  
Sunrise Industries  
2959 S. Winchester Blvd.  
#204 Campbell  
CA 95008  
USA

BUDDY SYSTEM FOR  
AMIGADOS/DPaint IV:  
Helpdisk 6671  
West Indiantown Road  
#56-360 Jupiter  
Florida 33458.  
USA

DMI FLOPTICAL DRIVES/  
RESOLVER:  
Amiga Warehouse  
86 16 61 11

FLOORPLAN  
CONSTRUCTION KIT:  
Gamma Software  
17730-15th Avenue NE #223 Seattle,  
Washington 98155  
USA

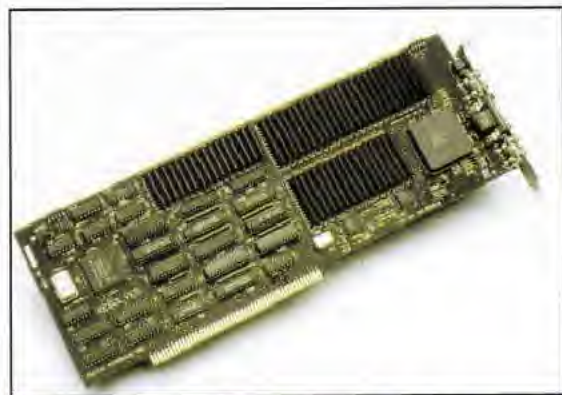
HDO/ELITE2000/DESKTOP VIDEO DISPLAY SYSTEM:  
Display Systems International  
203 Mallin Crescent Saskatoon,  
Canada S7K 7W8  
Canada

IMAGEMASTER/  
IMAGE PROFESSIONAL:  
Black Belt Systems  
398 Johnson Road  
RR1 Glasgow,  
Montana 59230  
USA

## Nyt fra USA



Afspilningshastigheden i "Audition 4" kan ændres, ligesom der er mange muligheder for kontrol af lyd-kvalitet i mono og stereo.



DMI Resolver er en grafik-coprocessor, der giver Amigaen en opløsning på hele 1280x1224, og 256 farver.



HDO er et harddisk-menusystem, som ved hjælp af programmerbare "knapper" på skærmen gør det nemt at afvikle programmer og manipulere med filer.





**Her er endnu en stak læserannoncer. Gå på jagt og spar masser af penge!**

## KØBES

En 512 kb ram udvidelse til en A-1 000. Den græske stædig, og telefonnummert er korrekt.  
**86 15 15 16**

**TURBO IMPLODER** købes. Skal være version 3.1 eller derover. Max. 150 kr. Skriv eller ring til: Jeppe Christensen, Kornvang 24, 6520 Tofthund.  
**74 83 22 32**

**C64 disk:** Champions of Kryn, Death Nights of Kryn, Secret of the Silver Blades, Storm across Europe, Supremacy, Spørg efter Carsten.  
**86 52 11 96**

**C64 diskteststation** købes. Spil, ligemagt. Pris højst 500 kr. Ring efter 16 og spørg efter René.  
**53 96 17 04**

Købes: Block Out til Amiga. Herv. Carsten efter 16.  
**98 93 03 82**

Ønskes: Diskteststation til Commodore 64. Højst 500 kr.  
**66 16 02 96**

Amiga Action Replay I eller II med manual. Prisen snakker vi om.  
**53 58 51 63**

Søges: Det Nye Computer, Årgang 8, nummer 7/8. Spørg efter Jakob.  
**75 73 46 24**

Amigaspil købes: Loom, Maniac Mansion, Art Heads. Spørgne skal være originaler med manual. Ring efter 17.  
**31 54 08 45**

Amiga: Megalomania, Powermonger, Utopia, Popolous II og forsørgelige ADAD og SSI-spil. Spørg efter Thomas.  
**75 93 40 19**

## SÆLGES

**C64 bånd:** 5-spilspakke med Trivial Pursuit, Bloodbust, Bullseye, The Knight Factor og Every Second Counts. Pris 150 kr. 10-spilspakke med 10th Frame, Friends, RanaRama, Fighter Pilot, Leaderboard Golf, Indis-Are, Alley Cat, Eagles, Last Mission and Rembourder. Pris: 200 kr. Super Oswald, Klax, Lykkehulet med bonusrunde, Joe Blade, Pris 50 kr. etc. Alle spil 500 kr. Herv. Ullrich.  
**98 21 14 66**

## ADVARSEL TIL ALLE PIRATER!

**Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er både amoralsk og strafbart, og annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over kopier, vil ikke blive optaget i denne spalte.**

**Vi fører jævnligt stikprøve-kontrol med annoncerne, og kuponer, der på den måde viser sig at omhandle piratkopier, vil fremover blive sendt videre til de relevante anti-pirat organisationer, der så må afgøre, om der skal anlægges sag. Nu er I advaret!**

**C64 og båndstation** sælges for 350 kr. Herv. Kasper.  
**31 41 14 21**

**RCA Video Switcher** til fire kamæraer med videoinput bus og udgang til monitor/fernsyn, Sxip, auto og hold-funktioner. Sælges sammen med lettere defekt RCA overvågningsskærm. Det hele er inkl. standard videokabler. Kan blandt andet bruges til videoproduktion på amigien. Samlet pris 500 kr.  
**31 71 71 52**

Opriks mus (300 DPI) med sidestærkt målte og sorte knapper. Nærmest 595 kr. Kun brugt få gange. Min pris: 450 kr. Føjhals.  
**97 11 88 73**

Amiga 2000, 1084 monitor, Kickstart 1.3, joystick. Pris: 5800 kr.  
**42 36 24 98**

Computerbord med to indstillelige plader og ekstra udstørsplader i egnet metal med sorte metalplader og velegnet til alle computere. Meget velegnet! Pris kun 450 kr. Spørg efter Kent.  
**86 18 28 07**

Originale 64'er-spil sælges for næsten ingen penge. De er i fristand, men nu skal der ryddes op! Buck Rogers, Thunderjaws, Rugby, Clouso Master Detective, Keys to Maradon, Secret of the Silver Blades og mange flere. Ring efter 17 på  
**86 15 13 17**

Amiga-spil: Turbican II, Toki, Killing Cloud, Spirit of Excalibur, alle 200 kr. stykket. Carrier Command, Total Eclipse, Rotor, alle 100 kr. stykket. Alle spillene er originale.  
**86 22 64 18**

**C128D** med bånd, diskteststation, Stor LC10 printer, båndstation, 1901 monitor, ca. 50 disketter med diverse originale spil og programmer og Final Cartridge 3. Pris: 6000 kr.  
**98 90 20 36**

Amiga-bog: Basic Programming DK (med diskette), 225 kr. Thunderhawk (ASDD) original og i fin stand. 275 kr.  
**97 82 07 50**

Originalt amigaspil sælges til spotpris! King's Quest IV, Police Quest II, Chaos in Andremeda, The Final Battle, Lethal, Hero Quest, Faces, Celtic Legends, Top Banana og mange flere ligger i skabet og venter på dig. Ring efter 17 på  
**86 15 13 17**

Originalt amigaspil sælges til spotpris! King's Quest IV, Police Quest II, Chaos in Andremeda, The Final Battle, Lethal, Hero Quest, Faces, Celtic Legends, Top Banana og mange flere ligger i skabet og venter på dig. Ring efter 17 på  
**86 15 13 17**

Sælges: Actionpakke med fem spil, blandt andet The Great Escape. Prisen snakker vi om. Henvendelse til Per i vækanden.  
**83 17 35 99**

Amiga: Original Final Flight sælges for 350 kr. Spørg efter Kenneth.  
**64 44 21 35**

SAS/C v5.10 (opgradering fra Lattice C v5.05), 10 disks i original emballage og 2 ringbindsmenuer. Næsten ikke brugt. Nypris: 2395 kr. Nu kun 1500 kr. Ring mellem 16 og 21 og spørg efter Kristoffer.  
**42 28 89 40**

Home Computing Weekly, Alt om Data, Hjemme Data, Computer Magazine, Computer & Video Games, Computer Action og 20 numre af Det Nye Computer. I alt 37 blade (nypris ca. 1040 kr.) sælges for 200 kr. Herv. Mogens.  
**97 57 40 03**

Originalt amigaspil. Indy II adventure: 300 kr. Incl. hintbook. Rick Dangerous: 100 kr. Evt. bytte med Monkey Island. Herv. Michael.  
**42 97 84 75**

Originalt spil til Amiga 500, Powermangler, Iron Lord, Murder, Golbrummer 2, Colonel's Bequest, Police Quest 2.  
**98 44 50 56**

Til salg: Commodore 64 med 1541 II disketteopræ (1 år gammel), joystick og kvalitetsmus. 150 disks, Final Cartridge 3. Alt i megen fin stand og 100% OK. Pris kun 2500 kr. Spørg efter Kent.  
**98 18 28 07**

Amiga assemblers sourcekode, Blå. RGS-plasma, 1-bit plasma, lyd vektorgrafik og vectorballs. Diskette med ca. 50 koder f.eks. for 50 kr. Incl. disk.  
**74 87 92 78**

Amiga 500 (1.5 MB), farve monitor, Stor LC-20, ekstra drev, Alcotini Sound Sampler. Kickstart-omskifter (1.2/1.3), midt, 2 joystick, 2 mus, drevomskifter (DFO/DFI), 200 disketter, 2 diskettebokse, Pris: 8500 kr. (Nypris ca. 17.000 kr.)  
**42 33 53 37**

Amiga 500 (1.5 MB), farve monitor, Stor LC-20, ekstra drev, Alcotini Sound Sampler. Kickstart-omskifter (1.2/1.3), midt, 2 joystick, 2 mus, drevomskifter (DFO/DFI), 200 disketter, 2 diskettebokse, Pris: 8500 kr. (Nypris ca. 17.000 kr.)  
**42 33 53 37**



**ANNONCE-KUPON**  
**Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X):**  
**Køb.. Salg.. Bytte.. Opslags-**  
**tavlen..**

**Tekst:**

**Telefon-nummer:**

**Send kuponen snarest til:**  
**Det Nye Computer**  
**St. Kongensgade 72**  
**1264 København K**

## Byttes

Originalt amigaspil. Haves: Jaws (1 MB), Time Soldier, Seconds Out, Twilyra, Karting Grand Prix. Ønskes: Eye of the Beholder, Bard's Tale III, Champions of Kryn, andre AD&D-rollespil, Gods, Myth, P.P. Hammer. Ring nu på  
**65 95 96 88**

Tekstbehandling med tysk stavetabel byttes til tekstbehandling med engelsk da.  
**86 91 47 97**

**C64 (disk):** Haves: Bard's Tale III, Microprose Soccer, Turtles. Ønskes: Champions of Kryn, Buck Rogers, Secret of the Silver Blades, Curse of the Azure Bonds og andre rollespil. Kun originaler.  
**93 76 15 69 eller**  
**53 76 16 92**

Demio byttes (kun ikke co-pyrighted og til Amiga). Skriv eller ring til: Jeppe Christensen, Kornvang 24, 6520 Tofthund.  
**74 83 22 32**

Originalt amigaspil. Haves: Legend of Quest, Curse of the Azure Bonds, Larry III, King's Quest IV. Ønskes: Andre originale AD&D-spil og grafiske eventyr. Herv. Benno.  
**75 50 22 62**

Originalt amigaspil. Haves: Realms, Populous II, Wrestle Mania, Double Dragon 3, Robocop 3, Another World. Ønskes: Andre spil.  
**75 63 00 36**

HEI COMPUTERFREAKS! Er der nogle af jer der kunne tænke sig at bytte demper så aktivt til: Jes Groth Clausen, Børstevænget 27, A220 Korsør.  
**98 35 10 16**

Originalt amigaspil byttes. Haves: Robin Hood, TNT, Warhead, Baal, Rip it & Magnose, King's Quest IV, Larry II, Arthur, Beyond Dark Castle, Death Bringer, James Ford m.fl. Ønskes: Maniac Mansion, Indy (adventure), Football Crazy Challenge, Monkey Island II, Loom, Island of Lost Hope, Conquests of Camelot, Knights of the Sky, Operation Stealth, Big Business. Alien Breed m.fl. Spørg efter Jesper.  
**66 17 96 64**

## Opslagstavlen

Amiga-øgere så her! Klubben Amigaforce udsender hver måned en diskette med kurser i maskinsprog, PD, dos & tricks, læsemarked, nyheder og meget mere. Disketten koster 19,75 pr. måned alt inkl. og betales med medfølgende girokort. Ring for yderligere oplysninger eller indmeldelse mandag til fredag 15-18 på 63 77 62 00 (Thomas), eller til Jesper på  
**53 78 71 18**

Kursus i maskinsprog tilbydes. Vi starter præcis på dit niveau. Ring og hør nærmere om detaljer. Herv. Morten.  
**42 73 73 01**

Tjen ekstra penge, eniell hjemmearbejde. For gratis info skriv til: Delvæn 1B, 4840 Grønsted, Norge

**CODERE SE HER!** Hellene søger kompetente codere til programmering af blandt andet demper og utilities. Vi har grafiken og musikken - du leverer koden. Du skal kunne programmere i AsmOne/MasterSok og en vis erfaring er påkrævet. Send en diskette med eksempler på din kunnen til: Hellef, Poppevej 10, 3320 Skejby. Kontaktet er velkomne, men kun seriøse henvendelser!

"BRUTAL" søger nye medlemmer, så hvis du er toot, send en disk med nogle eksempler på dit work til: J.P., Rell-gurvej 17, 4000 Roskilde.

Hjælp søges til Conquests of Camelot. Jeg har gennemført Manhattan; New York, så måske kan jeg hjælpe dig der. Spørg efter Christian  
**42 33 39 33**



# Fire esser til AMIGA

## InterSpread:

Bygget over et avanceret bruger-interface indholdende bl.a. bred vifte af matematiske/økonomiske funktioner, præsenterings grafik, et unikt makro sprog og et væld af andre avancerede funktioner. Løsningerne til alle komplekse regnearks problemer på Amiga findes alle i InterSpread.

## InterSound:

Med en helt ny generation af lydbehandlings software, giver InterSound brugeren ubegrenset kontrol over soundsamples og lydbølger. Funktionerne inkluderer bl.a. trådløs editing af lyddata, 15 forskellige special effects, op til 8 soundsamples i hukommelsen på een gang, AM og FM modulation af lyddata og meget mere.

## InterBase:

Som en pioner i den meste bølge af database teknologi, giver InterBase brugeren hurtigt styrke og adskil i en nemt tilgængelig brugerflade. Inkluderer bl.a. grafik behandling, udvider kontrol over skærm design og udskrifter, statistiske informationer, og adgangsbeskrivelse. Kan desuden brevfilte med InterWord.

## InterWord:

Ingen anden Amiga tekstbehandling giver brugeren så mange muligheder: Index generering, stabskontrol og en bred vifte af andre praktiske funktioner gør InterWord til DESK tekstbehandling for både begyndere og professionelle brugere. Kan desuden brevfilte med InterBase.

## INTERWORD

VEJL. UDSALGSPRIS:  
**895,-**

INCL. MOMS

Advanced software  
technology for the  
Amiga computer...

Producent:

**INTERACTIVISION**

Hovedgaardsvej 4 - 8600 Silkeborg - Tel. 86-802700 - Fax. 86-800692

KAN KØBES HOS FØRENDE FORHANDLERE

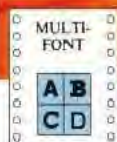


3  
STEFFENSEN, FLEMMING  
CARL JENSENSVEJ 13  
DK-8260 VIRY

**star**  
ComputerPrinteren

**The  
new  
multi-  
talent  
LC-200**

**Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig**



MULTI-FONT



BOTTOM FEED



PUSH AND PULL TRACTOR



HIGH SPEED FEATURE

225 cps

12 cpi



COLOUR PRINTING



PAPER PARK FUNCTION

P

- NLQ, draft og HS-draft udskriftskvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfædningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard Option; Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

